Micro NEWS

15 F

PARAIT LE 1er ET LE 15

POSTER LOOM

TOPS
UNREAL
NEBULUS 2
SPACE MANBOW

SEX MACHINES AU JAPON

DISKS VIERGES TAXÉS ?

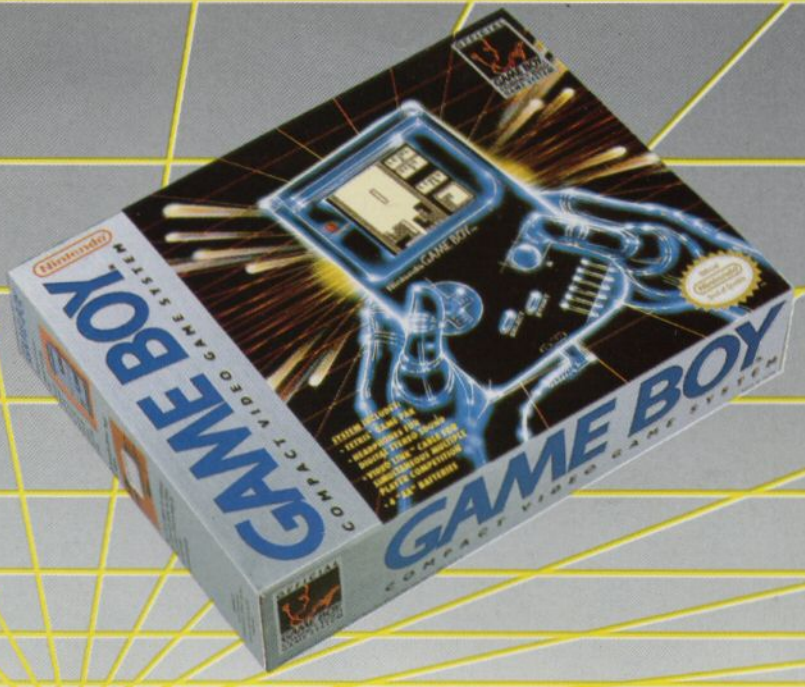
SUPER GRAFX
LE 2ème JEU
LE POWER CONSOLE

1er JUIN 1990/N°36
BELGIQUE : 110 FB - SUISSE : 4,70 FS - CANADA : $ 4,25
M 2843 - 36 - 15,00 F

DÈS SEPTEMBRE
chez votre revendeur

Nintendo®

agréé



GAME BOY

LE NEC PLUS ULTRA DE LA CONSOLE PORTABLE

à 590F !

Inclus dans le prix :

- ***LE JEU TETRIS (EXCLUSIVITÉ NINTENDO SUR CONSOLE)***
- ***DES ÉCOUTEURS STÉRÉO***
- ***LE CABLE VIDÉO-LINK PERMETTANT DE RELIER 2 GAME BOYS ENTRE-EUX ET DE DISPUTER DES PARTIES ACHARNÉES.***

Plusieurs titres immédiatement disponibles parmi lesquels :
Super Mario Land, Solar Striker, Kwirk, Tennis, Alleyway, Golf... à moins de 200 francs

GAME BOY : *OU VOUS VOULEZ, QUAND VOUS VOULEZ !*

Nintendo®

EXCED SA • RCS NANTERRE B 345 087 134

SOMMAIRE

NEWS 4
LE PETIT MONDE DE L'EMULATION 12
PROF ST/DOC AMIGA 14
CAPITAINE PIXEL 20
ABONDOS 25
TOPS & SOFTS 28
COURRIER 41
MAJOR THOMSON 44
CONSOLES 46
TAXE SUR LES DISQUETTES VIERGES ? . 54
ROSIE ZOUNETTE 56
SAMOURAI MICRO 58
CARALI 59
TOP SECRET 60
PETITES ANNONCES 64
VALENTIN BOMICRO 66
LIDWINE 68
BARGON ATTACK 70
ASTRO-MICRO 72
PROFESSEUR CHORON 73
SEX MACHINES 74
STEPHANIE 76
LA COLLEC' 77
BLAGUES & SOLUTIONS DES JEUX 78
MEGADEMOS 79
INSERT COIN 80
DERNIERE MINUTE 82

MEGAEXTRAORDINAIRE

Vous avez vu le mec en couve avec ses châsses bioniques à faire frémir les ménagères ? Il s'appelle *Rotox* (un jeu US Gold), et si vous n'êtes pas sage il viendra vous caresser la plante des pieds, le soir dans votre lit...

"C'est jextraordinaire !" aurait dit la grande Alice. Mieux encore : c'est mégaextraordinaire ! - comme les mégadémos démentielles que vous pouvez vous procurer dans ce numéro. Nous les avions passées en revue dans le numéro 34. Pour un prix modique, elles vous feront découvrir des univers micro totalement inexplorés - aussi bien d'un point de vue technique que purement créatif. Et puis Joé Bonplan vous explique quelles redoutables armes à dragues elles peuvent se révéler. Enfoncés - et pas qu'un peu - le compteur bleu et les estampes japonaises !

En parlant d'estampes japonaises, allez donc faire un tour dans *Sex Machines* en page 74, vous serez agréablement surpris... Y a pas à dire, vous êtes de sacrés p'tits veinards !

Jean-Michel Berté

LANKHOR, J'ADORE

Un petit voyage dans l'antre des Français les plus créatifs du moment : Maupiti vogue sur les flots du succès et Rody a grandi !

Que tous ceux qui ne connaissent pas Lankhor se mettent à genoux et récitent dix fois de suite la liste hebdomadaire des films présentés sur la 5. Allez, pas de resquilleurs... eh là ! j'en vois qui trichent : nous en étions au *Retour de la reine des amazones en folie 2*. Horrible comme supplice, non ? Mais ça vous apprendra à ignorer ce qui se fait de mieux sur vos bécanes. Comment ne pas connaître ces artisans de la micro qui nous ont donné tant de petits bijoux ? Rappelez-vous en 1987 *Le Manoir de Mortevielle*, trois ans déjà que ce logiciel a illuminé la nuit noire des jeux sur ST. A l'époque, la musique du générique et la synthèse vocale ont décidé de nombreux indécis ou déçus de l'informatique à s'équiper. Au-delà de la brillante réalisation technique figurait une superbe enquête policière - du jamais vu -, enfin un jeu adulte ! Que de nuits passées dans le manoir à dénouer les liens d'une intrigue complexe et foisonnante, à essayer de retrouver l'assassin de votre amie d'enfance et à fouiller, interroger, à s'émerveiller devant la qualité et la minutie de la réalisation. Après ce chef-d'œuvre, toute l'équipe se remit au travail afin de préparer une suite aux aventures de Jérôme Lange, le détective de Mortevielle... L'accouchement fut difficile puisque *Maupiti Island* n'est sorti qu'au début de cette année. Une fois de plus ça a été le choc ! Entre-temps, il y eut la sortie de *Genius*, *Elemental* et *Killdozer* qui ne connurent peut-être pas le succès mérité à cause d'une mauvaise distribution - car sans atteindre la valeur des classiques, ces softs bénéficiaient de la touche Lankhor. Dans le domaine des éducatifs, *Troubadours* et *Rody et Mastico* deviendront rapidement des références.

GOLDEN BOYS

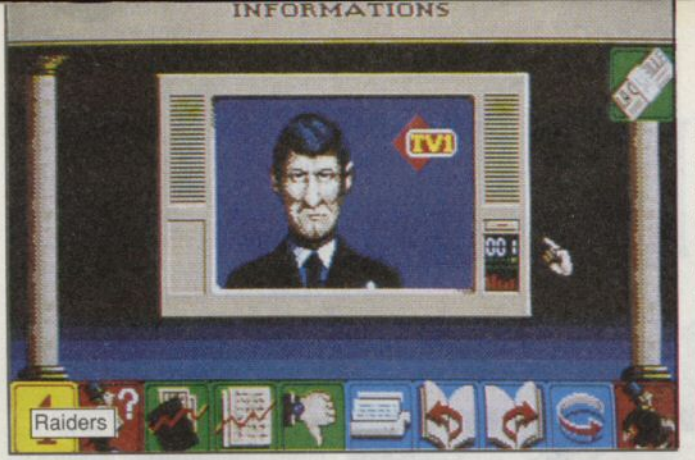
Mais revenons à notre visite guidée : ce qui frappe au premier abord, c'est la modestie des lieux - ici tout est fait maison. Dans un coin, des cartons remplis de logiciels, un peu plus loin l'équipe de programmeurs et le graphiste, qui travaillent sur de nouveaux produits ou des adaptations.

Passons aux choses sérieuses... Voici ce que nous avons pu récolter pour vous : tout d'abord une excellente nouvelle car lorsque vous lirez ces lignes, la version Amiga de **Maupiti Island** sera disponible chez tous les bons revendeurs. Cette superbe aventure policière, à part quelques différences sonores, ressemble trait pour trait à celle de l'Atari (dont il faut noter que la beauté graphique pouvait difficilement être améliorée). Nous avons aperçu quelques images d'écran du troisième épisode situé au Japon, c'est à pleurer de joie - vivement Noël 90 !

Rody et Mastico 2

Dans un tout autre genre : **Raiders** qui, comme son nom l'indique subtilement, va vous plonger dans les méandres du boursicotage. Cette simulation boursière se propose de vous initier aux différents mécanismes monétaires d'une façon ludique. Les différents marchés, comptant et à terme, n'auront plus de secret pour vous. Un à quatre joueurs peuvent essayer de se constituer un portefeuille de titres et de spéculer dessus pendant une période de quatre ans et plus. Ce qui au départ aurait pu paraître rébarbatif devient rapidement captivant - la présentation y est pour beaucoup. Chaque graphique est agrémenté de dessins

Rody et Mastico 2



sympas, et par exemple les informations qui déterminent les variations des cotations sont présentées par un journaliste TV (synthèse vocale) ou annoncées par le journal *La Corbeille*. Voilà un très bon logiciel d'apprentissage qui devrait éveiller des vocations. Attention tout de même à ne pas finir sur la paille !

LE RETOUR DE RODY

Si on allait faire un tour dans le monde merveilleux de **Rody et Mastico 2** - nos chères petites blondes vont pouvoir retrouver leur héros favori dans de nouvelles aventures ! Cette fois-ci, il s'est passé quelque chose d'incroyable : nous sommes à la veille de Noël et il se révèle impossible de trouver un seul sapin. Tous les bûcherons ont disparu et le Père Noël en personne a été kidnappé. Voilà le point de départ de ce logiciel d'éveil destiné aux 3 à 7 ans. Par rapport au premier épisode de la série, les graphismes ont été nettement améliorés, les couleurs flashent davantage - sinon on retrouve les mêmes ingrédients : synthèse vocale, option coloriage et une ambiance à nulle autre pareille. Tenez, au passage, un petit mot à l'oreille : le troisième épisode se trouve déjà en chantier…

Pour les possesseurs de compatibles PC (EGA, CGA, Amstrad 1512) **Rody et Mastico 1** sortira à la fin du mois. Et **Vroom** dans tout ça ?... Il semble que pour l'instant ce projet de course de voitures soit repoussé à une date ultérieure.

TOP SECRET !

Nous avions semble-t-il fait le tour des prochaines réalisations de Lankhor lorsqu'un inconnu, pénétrant comme un fou dans les locaux, nous remit une lettre très étrange. Nous la livrons à votre perspicacité :

Les dessous de Maupiti Island

Salut les pignoufs !

Je voulais vous causer des pépées de Maupiti. J'ai nommé : "Anita-la-Gironde", "Sue-les-Belles-Miches" et "Maguy-les-Beaux-Restes". Quand Jérôme Lange a débarqué sur "l'île en chaleur", Bob l'a tout de suite mis au parfum au sujet de Maguy : *"Elle est bigote comme une bonne sœur et dépravée comme la tenancière d'un claque. Elle prostitue les filles…"*

Anita ajoute : *"Moi, je ne suis rien. Je ne compte pas. Je vends mon corps pour quelques dollars. Je ne suis qu'une putain…"*. Maguy est une mère maquerelle, quoi ! Ou une *"mère poule"* comme disent les filles dans le secret de leurs chambres.

Quand on se cache et qu'on observe dans les chambres, on entend parfois *"des rires étouffés, des couinements, des soupirs…"* et on voit de temps en temps *"deux corps qui s'étreignent dans la chaleur des Tropiques."*

"J'ai de beaux restes, mon joli" dit Maguy d'elle-même. C'est vrai qu'elle a encore du répondant, côté géométrie. Pourtant, *"elle a fait les 400 coups"* avec Bruce. Mais elle ne dit pas les 400 coups de quoi…

A ce propos, il paraît que Bruce a joué les acrobates avec Marie. Il dit qu'il n'est *"jamais monté avec une fille"*, ça me fait doucement rigoler… C'est un drôle de vicieux. Il a même un soutien-gorge de Maguy qui traîne dans sa cabine ! *"J'ai toujours dit à Bruce qu'il s'acoquinerait avec cette morue d'eau douce de Maguy"* confie Bob.

Bob non plus n'est pas clair. Il en *"pince salement"* pour Marie qui *"n'aurait jamais voulu de lui"*. Sue, quant à elle, est *"mordue"* de Bob qui s'en tape. Et pourtant, *"Sue est un beau brin de fille ! Et pas fainéante avec ça"* disent en chœur Maguy et Bruce. Ce qui fait dire à Anita que Bob *"est un salaud ! Sue en a bavé avec lui."* Il faut dire qu'Anita et Sue sont comme cul et chemise - de nuit - : *"elles se disent tout…"*

Quant à Marie, c'est le mystère : *"Tout le monde l'adore"*. Sauf Anita qui ne peut la piffer : *"C'était une petite garce. Je ne vais pas la regretter."* Je ne sais plus qui a ajouté : *"Mettez une chauffeuse de pieu comme Marie sur un rafiot et vous êtes sûr que les marins vont se saigner pour l'avoir."*

Alors, Marie a peut-être tout simplement disparu pour une histoire de fesses !

Amusez-vous bien…

L'indic.

Troublant, n'est-il pas ? Toutes les phrases sont exclusivement tirées du jeu et constituent autant d'indices à méditer.

Jean-Pierre Labro
(et l'équipe de Lankhor).

LORICIEL NEWS LORICIEL NEWS

LORICIEL

SALUT LES BRANCHÉS

DÈS MAINTENANT VOTRE SERVEUR

3615

code LORI

des jeux, des infos, des concours et des milliers de cadeaux à gagner

LORICIEL S.A.

81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON
EDITION : 47 52 11 33
DISTRIBUTION : 47 52 18 18

LORICIEL LORICIEL LORICIEL

SOUS LES ARCADES... L'OCEAN

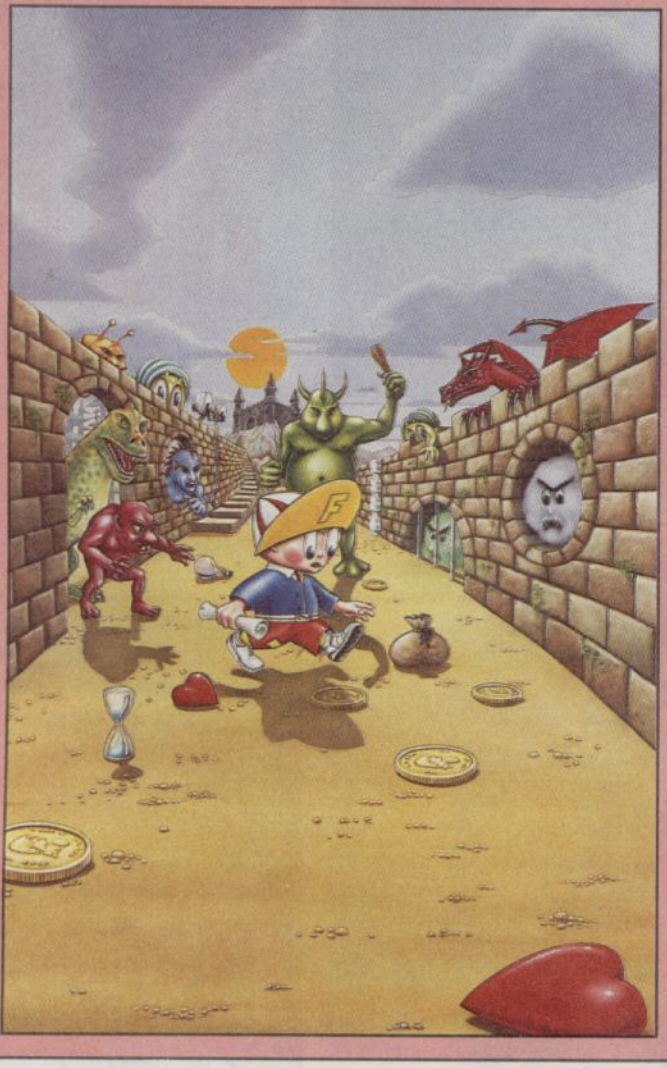
Et pourquoi pas sous les pavés la plage ? Sont-ce les premières chaleurs, ou simplement le fait d'être au mois de mai qui nous inspirent des titres de ce goût-là ? Un vent de révolution souffle sur l'Europe et il nous vient d'Ocean qui prépare pour juin et juillet trois somptueuses adaptations de jeux d'arcade.

Les habitués des salles obscures seront heureux d'apprendre que leur héros favori, le redresseur de torts de **Secret Agent** - *Sly Spy* (de Data East) pour les intimes - arrive fin juin sur Atari ST, Amiga et Amstrad CPC pour y casser du truand. Animation fluide, graphismes d'une fidélité presque indécente... bref, tout converge pour que ça cartonne un max...

Les fanas de casse-tête chinois, les éclatés du bulbe vont enfin pouvoir disjoncter à leur fantaisie avec **Plotting**, un jeu Taito adapté sur ST et Amiga par Ocean France et dont la sortie se fera à la mi-juin. Ça se joue à deux, ça nécessite de la réflexion, de la stratégie, de la rapidité... trop long à vous expliquer ! Le mieux est encore de patienter jusqu'à la sortie du prochain Micro News dans lequel nous vous dirons tout ! Promis !

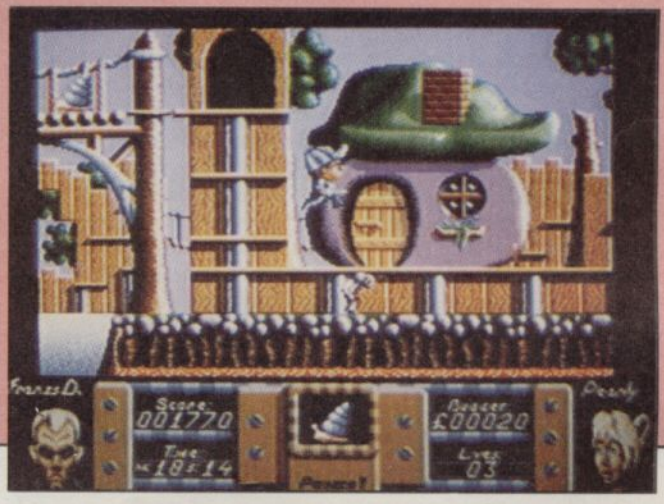
Fin juillet, Data East se retrouvera de nouveau à l'honneur avec **Midnight Resistance** sur ST, Amiga et CPC. Un jeu de guéguerre comme on les aime - ni trop violent, ni trop mollasse, juste ce qu'il faut. Deux rombiers armés jusqu'aux dents se baladent dans un décor interminable en sulfatant tout ce qui bouge...

Un bon conseil, munissez-vous d'un bon joystick à tir automatique, sinon vous ne ferez pas de vieux os...



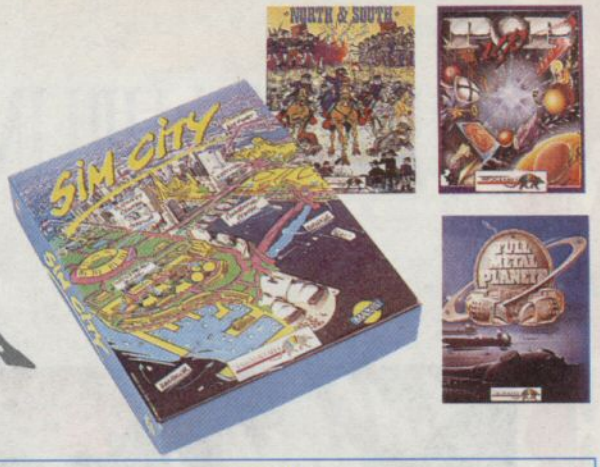
VIES INFINIES ?

Dans la pénombre de son laboratoire, un savant fou travaille à mettre au point la formule de l'immortalité. Manque de pot, l'expérience foire : notre Einstein de contrebande se met à vieillir à la vitesse grand V et rattrape en quelques secondes Mathusalem et Line Renaud. Une seule solution pour stopper le processus : mettre la main sur une fillette pour tenter de lui arracher sa jeunesse. Décidément pas chanceux, le scientifique kidnappe Pearly, la copine de Flimbo - un courageux petit bonhomme qui ne va pas hésiter à braver les dangers des sept niveaux du jeu pour aller faire passer au vieux débris le goût de martyriser les nymphettes. En cours de route, il pourra acheter des objets qui l'aideront à combattre les innombrables mutants que le professeur lance à sa poursuite. Voilà le scénario de **Flimbo's Quest**, un jeu de plate-forme aux graphismes particulièrement soignés que System 3 prépare pour le mois de juin sur Atari ST, Amiga, C64 et Amstrad CPC. On prie très fort pour que Flimbo réussisse à retrouver sa copine avant qu'elle ne commence à ressembler à Denise Grey !



MICRO SHOW

LE JOURNAL DE LA MICRO SPECTACLE INFOGRAMES



SIMULATION

SIM CITY

PETITE VILLE DEVIENDRA GRANDE !

Plus qu'un jeu, un véritable phénomène, élu et réélu meilleur de l'année 1989, en Europe comme aux U.S.A., et qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde.

Construire des usines, des routes, des maisons, des aéroports, organiser le trafic, raser des quartiers entiers, à vous qui n'êtes rien de moins que le Maire, d'être plus fort et plus avisé qu'Orson WELLES dans Citizen Kane, de gérer, d'équilibrer votre budget, de lever des impôts, de spéculer si le cœur vous en dit ; en un mot soyez grandiose et infaillible !

Vous verrez alors, en temps réel votre cité croître et embellir, votre population, heureuse et ravie, prospérer.

Et si dès lors blasé, vous rêvez d'affronter d'autres périls, un mode catastrophe vous obligera à vous dépasser furieusement pour sauver votre ville des tornades, inondations et autres cataclysmes.

Au choix : créez votre ville ou utilisez l'un des 8 scénarios fournis.

Disponible sur : MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA, C64 et bientôt ATARI ST - STE, AMSTRAD, SPECTRUM.

INDISPENSABLE : Terrain Editor complément du jeu SIM CITY vous permettra de créer dans un délire fou le moindre détail de votre environnement, et vous offrira pas moins de 9 villes, jusqu'à 18 selon les versions, pour aller au bout de vos rêves !

Disponible actuellement sur MACINTOSH, AMIGA, PC et compatibles.

COLLECTION CRYSTAL

ALPHA WAVES

Le logiciel NEW AGE arrive. Découvrez avec ALPHA WAVES une nouvelle génération de jeux : l'ordinateur communique DIRECTEMENT avec votre cerveau grâce aux fameuses ondes ALPHA. Avec cette authentique MACHINE A RÊVER, au plaisir de la découverte d'un fantastique univers s'ajoute celui de l'émotion et de la réalité virtuelle.

Bientôt disponible sur ATARI, AMIGA, PC et compatibles.

COLLECTION CARTOON

DU BIG BANG AU GRAND BOUM

• Lorsque vous êtes perdu dans l'espace-temps, comment en sortez-vous ?
– Par le rebond ! Par le rebond bien sûr !
• Oui, et si vous trouvez la sortie, que devez-vous faire ?
– Rebondir ! Rebondir pour chercher l'entrée !
• D'accord, toutefois où se trouve la fin et le début ?
– Au commencement de l'Univers et à la fin des Temps !
• Merci Professeur Moufil de ces précieux conseils sur POP-UP, le jeu bondissant que vous avez tiré de votre théorie révolutionnaire sur l'origine des mondes. Un dernier mot peut-être ?
– Avec POP-UP, faites de BONDS voyages !
• Et vous de beaux rêves, Professeur...

POP-UP : disponible sur ATARI, AMIGA, AMSTRAD K7 et DK, PC et compatibles.

STRATÉGIE

MARRE DES MARÉES !

"A l'entraînement tout paraît simple : les cartes et les engins sont propres et les ennemis identifiés. Sur le terrain, la poussière, les moteurs grippés, les fuites d'huile, les trahisons ne vous simplifieront pas la vie, mais c'est surtout ce foutu sol qui n'en finit pas de bouger, ces maudites marées qui font régulièrement s'enliser les machines qui cassent le moral des meilleurs. Si vous avez les nerfs fragiles, évitez FULL METAL PLANETE. Ça ressemble à un jeu mais c'est l'aventure la plus extrême que vous vivrez." *FMCommandant BERLOT Conseil aux nouveaux FMPilotes UNIQUE.*
La notice et les conseils de FULL METAL PLANETE en VIDEO VHS disponibles chez votre revendeur.

FULL METAL PLANETE : disponible sur ATARI, AMIGA, PC et compatibles.

à renvoyer à INFOGRAMES, 84 rue du 1er Mars 1943 69100 Villeurbanne
OUI, je désire recevoir gratuitement MICRO SHOW le journal de la micro spectacle INFOGRAMES

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
VILLE _____
CP |_|_|_|_|_|

NEWS

DRAGON AIRLINES

Vous en avez ras le bol des simulateurs de vol du genre *F-12 Exterminator*, *F-24 Retaliator*, *MFS-69 Taptêtpator* etc. Vous préféreriez quelque chose de plus écolo, de non-polluant - un truc qui vole mais qui y va en douceur avec la couche d'ozone ? Les usines d'armement SSI vous proposent le dinosaure volant de **Dragon Strike**. Confortablement installé sur le dos de la bestiasse, vous survolerez de magnifiques paysages, combattrez les forces du Chaos et prendrez d'assaut leurs forteresses ou leurs navires. Le véhicule reptilien est livré avec boule de cristal radar, altimètre, allume-cigare cracheur de flammes, tableau de bord en écaille et lance en option. La conduite, très souple, ressemble à peu près à celle d'un deltaplane : vous prenez de la vitesse en plongeant vers le sol et vous remontez plus lentement à l'aide de quelques gracieux (!) battements d'ailes.

En option également, vous disposerez de fioles de soins régénératrices ou d'anneaux qui ralentiront votre chute au cas où vous seriez désarçonné (ces objets magiques sortent tout droit des règles d'*Advanced Dungeons & Dragons*).

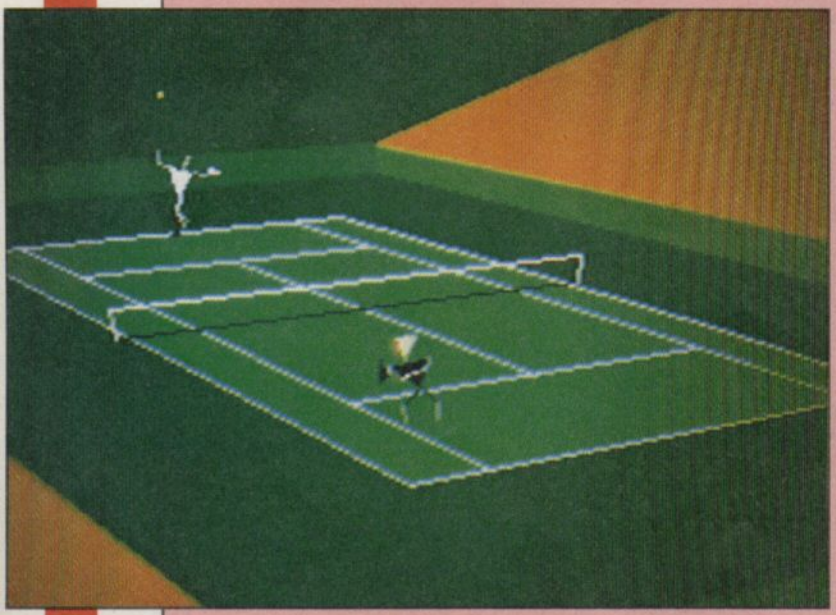
Le port de la ceinture ne s'impose pas puisque le modèle est équipé d'un système de sécurité comme on n'en a jamais vu : si vous êtes éjecté à la suite d'un choc violent contre un adversaire ou un élément du décor, votre monture n'hésitera pas à plonger dans le vide pour tenter de vous rattraper avant que vous n'atteigniez le sol. Avez-vous déjà vu une Super 5 faire ça ?

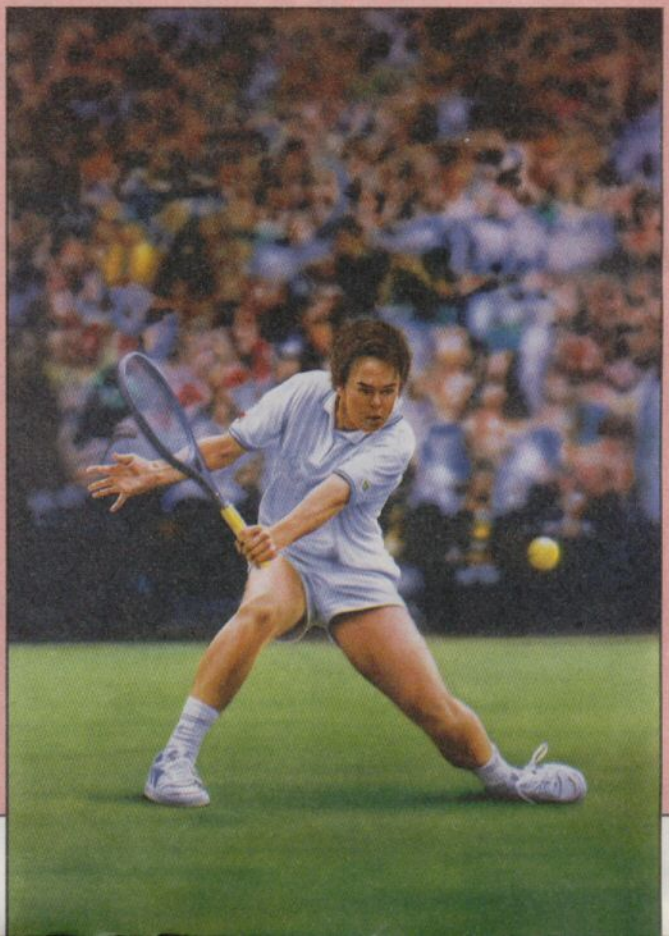
Alors n'hésitez plus, possesseurs de compatibles PC ou d'Amiga,

commandez dès maintenant *Dragon Strike* - de SSI, entièrement en 3D ! Pas de crédit et payable en une seule fois...

INTERNATIONAL 3D TENNIS

Après *Great Courts* et *Tennis Cup*, il était difficile d'innover en matière de tennis sur micro. Pourtant Palace Software a réussi à nous pondre un jeu de tennis comme on n'en avait jamais vu : **International 3D Tennis**. Le terrain est présenté entièrement en 3D ainsi que les joueurs, qui ont des têtes et des corps triangulaires de l'épaisseur d'une feuille de papier. L'ensemble semble tout droit sorti des délires de programmeurs amateurs de substances hallucinogènes : mescaline, peyotl, LSD, RPR ? Allez savoir... En tout cas, on a sous les yeux le tennis le plus délirant jamais inventé. Vous pouvez choisir de visualiser le terrain selon n'importe quel angle - y compris en vue du dessous ! L'idéal pour ceux qui ont toujours rêvé de jouer au tennis collés au plafond, les pieds enduits de superglu ! Bien que les joueurs aient des looks étranges, leurs mouvements ainsi que ceux de la balle revêtent des formes tout à fait réalistes. Quatre niveaux de difficulté vous permettent d'apprendre à jouer très progressivement. Bien entendu, il y a possibilité de jouer à deux ou contre l'ordinateur et de participer à des tournois. Vous pourrez tous connaître les joies de ce tennis "planant" car des versions sortiront sur toutes les machines, y compris le Spectrum. Rendez-vous au prochain numéro avec un gros tarpé pour un test psychédélique !

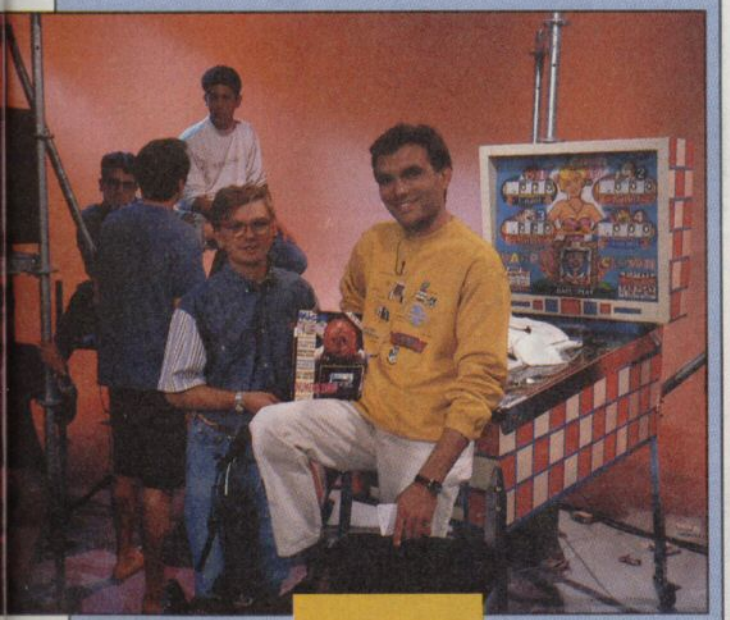




UNE PECHE D'ENFER

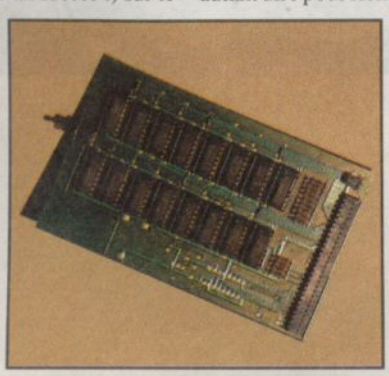
"Coupez ! On arrête cinq minutes ! Coco, tu me règles les projos et la 2 tu cadres plus large." Aussitôt dit, aussitôt fait : ça s'agite comme des fourmis dans tous les sens ! Vous l'avez peut-être deviné, nous sommes sur un plateau de télévision, en l'occurrence sur celui de l'émission **Une pêche d'enfer**. On vous en avait déjà causé dans le dernier numéro - c'est **chaque mercredi sur FR3 à partir de 17 h**. Vous y découvrirez une foule de trucs et d'astuces...

Pascal Sanchez, bronzé et souriant (ça va fort !), annonce les différents sujets : sport, voyages, reportages, emploi, clip camembert (le beurk) ou caviar (le must), infos pratiques et les nouveautés de la micro. Cette dernière rubrique intitulée "La pêche et le noyau" est présentée par Olivier Segonda (serait-il le fils caché de Bonaldi ?) avec le concours de votre Micro News adoré. Prochainement sur vos petits écrans : la Game Boy, le Lynx et une sélection de softs. Alors, qu'est-ce qu'ils vont faire mercredi, nos lecteurs ? Et faites gaffe : grâce à l'Audimat, nous pouvons contrôler votre présence ou non devant la téloche. Pour les distraits et les absents sans mot d'excuse des parents, des représailles bargoniennes seront envisagées. On vous aura prévenu...



MEMOIRE A LA CARTE

Axe-3D (67, rue de la Jonquière, 75017 Paris. Tél. : 42.28.08.39) vient de lancer (on lui souhaite un vif succès !) sur le marché des extensions mémoire de 512 Ko pour Amiga. Les deux modèles proposés sont des plus classiques - mais leur prix va vous étonner car il sort vraiment de l'ordinaire. La première carte se vend au prix de 550 F, la seconde (comprenant une horloge et un interrupteur) 600 F - autant dire pour rien ! Voilà un très bon plan pour tous les joueurs qui ne savent plus à quel saint se vouer devant des jeux de plus en plus sophistiqués, mais extrêmement gourmands en RAM.



DES NAINS DIABOLIQUES

L'après-*Turrican* s'annonce plutôt bien pour Rainbow Arts. En effet, leur prochain jeu - **Legend of Faerghail** - qui sortira courant juillet sur ST, Amiga, PC et compatibles semble des plus prometteurs. Le scénario, marrant sans être d'une originalité folle, met en scène des pygmées maléfiques qui ont vendu leur âme au diable - de petits cousins de Faust en quelque sorte - et mettent à sac le paisible pays de Faerghail, tuant tout ce qui leur fait obstacle. Heureusement, dans un royaume situé au nord-ouest du pays, un guerrier doté de superpouvoirs prend les choses à sa charge et tente de délivrer la population de l'emprise des nabots enragés. Et devinez qui est le guerrier ? Vous, bien sûr !

Huit secteurs variés contenant chacun quatre niveaux - dont un qui comporte 1 200 pièces -, 80 adversaires, trois langages différents à apprendre pour comprendre et être compris des espèces qui vous entourent, voilà un véritable monde en miniature à explorer prochainement sur vos écrans.

LES CRIMES DE NOTRE SIECLE !

A la poursuite de CARMEN SANDIEGO dans le monde ...

IBM, MAC, AMSTRAD CPC, AMIGA, ATARI.

Explorez les plus grandes villes du monde à la poursuite des malfrats les plus recherchés de la planète! Attrapez l'Atlas de Poche, meilleure source d'informations pour un policier comme vous, dès qu'un des 1000 indices géographiques et culturels vous échappe... Capturez les membres du gang CARMEN; le commissariat Interpol vous le rendra dès lors que vous détiendrez le mandat d'arrêt du bon suspect et que vous saurez là où il a caché son trésor. Testez vos connaissances en famille ou entre amis!

ROUGE & OR

UN LOGICIEL BRODERBUND: 47 52 00 30

NINJA DE BISTROT

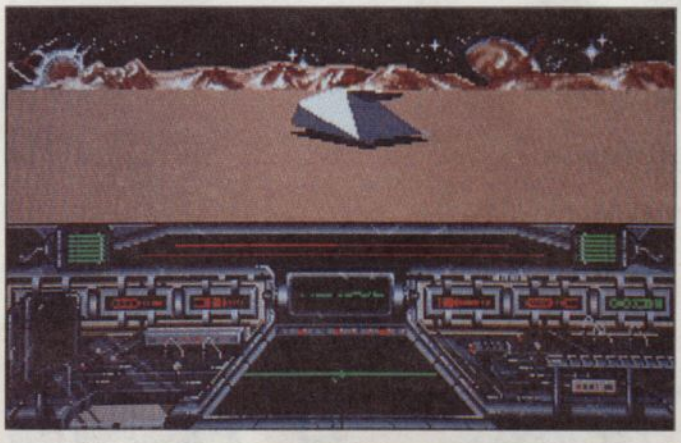
On vous en parlait déjà il y a deux mois, la conversion du jeu d'arcade **Shadow Warriors** sur Amiga et ST sera bientôt achevée.

Nous avons pu voir une démo du premier des six niveaux et le moins qu'on puisse dire est que ça castagne dur ! Votre ninja se tortille dans tous les sens et savate dans la tronche de tout vilain pas beau qui ose se présenter dans le quartier. Chaque élément du décor fait vraiment partie du jeu : vous pouvez grimper sur le toit de certains édifices et vous planquer derrière les cabines téléphoniques, les tonneaux, les machines à café... Le niveau se termine au moment où le héros entre dans un bar pour y prendre un repos bien mérité. En sortira-t-il bourré ? Verrons-nous pour la première fois de l'histoire de la micro un ninja tituber sous l'empire de la boisson et vomir sur ses adversaires comme je pisse sur les femmes infidèles ? J'en doute ! La réponse dans notre prochain numéro...

LE RETOUR DE SHERMAN M4 ?

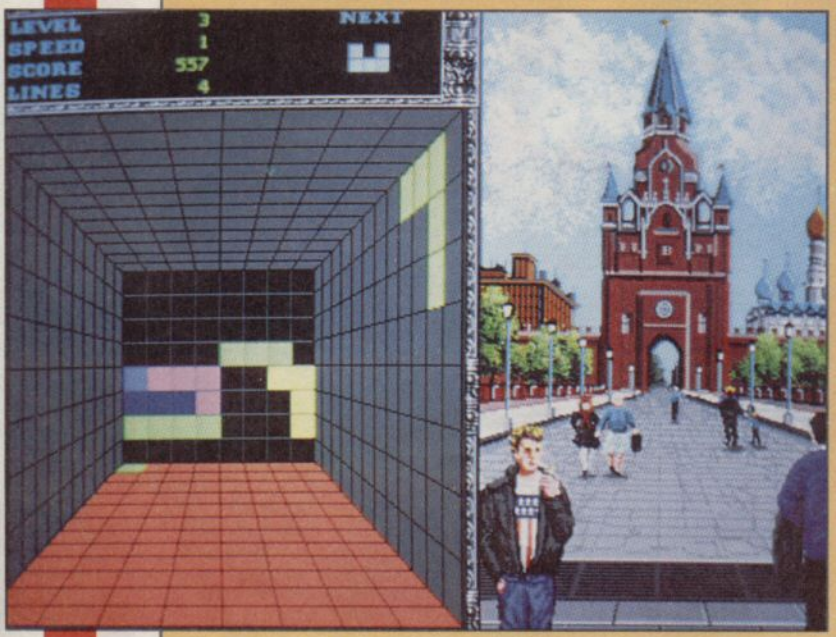
Le prochain soft de Loriciel s'intitule **Dark Sat**, mais il aurait tout aussi bien pu s'appeler *Les Aventures de Sherman M4 dans l'Espace* tant la ressemblance est frappante : même présentation en 3D, même fluidité, même environnement sonore angoissant... Pas de doute, les deux softs entretiennent une parenté certaine !

Ici vous devez sauver des rescapés, qui pour échapper à une invasion extraterrestre se sont réfugiés dans les complexes souterrains de la planète Xerus. A bord d'une navette spatiale, vous patrouillerez à la surface sous les tirs ennemis pour repérer les ascenseurs qui vous mèneront dans les labyrinthes creusés dans le sol de la planète. La réalisation se révèle aussi soignée que celle de *Sherman* et on pardonne assez vite le manque d'originalité pour se plonger dans l'action. Qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse !



ET POUR QUELQUES ROUBLES DE PLUS...

Tiens, voilà qu'Alexeï Pajitnov, le papa de *Tetris*, refait parler de lui ! Au moment où Gorbatchev se heurte à un véritable casse-tête politique et social. "Gorby, je veux mon indépendance ! Et moi plus de démocratie ! Et notre pouvoir d'achat !"



crient en chœur les Moscovites. Gogor devrait demander conseil au créateur de *Tetris* qui a sûrement quelques tuyaux à lui refiler. Ce mathématicien soviétique revient en ce moment sur le devant de la scène avec un nouveau jeu : **Welltris** (disponible sur Atari ST, Amiga, Amstrad CPC, PC et compatibles). On croyait que tout avait été fait, eh bien pas du tout... Le principe reste à peu de chose près le même, mais cette fois-ci les pièces tombent des parois d'un puits carré. Il faut les manipuler et les emboîter dans le fond afin de constituer des lignes complètes, horizontalement ou verticalement. Encore un futur classique en perspective...

NINJA SPIRIT

DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL
16 (1) 48 98 99 00

Disponible sur ST, Amiga, Amstrad cassette et disquette, C64 cassette et disquette, Spectrum cassette

ACTIVISION

NINJA SPIRIT © 1988 IREM CORPORATION. LICENSED TO ACTIVISION (UK) LIMITED.

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

NEWS

LE PETIT MONDE DE L'EMULATION (1)

Avoir un Mac pour un prix à peine supérieur à celui d'un Atari ST ! N'est-ce pas là le rêve de tout un chacun ?

Nous allons parler tout d'abord du monde de l'émulation sur Atari ST, car celui-ci est devenu au fil des années la machine la mieux pourvue en ce qui concerne les émulateurs. Que ce soit pour rivaliser avec le monde si attrayant du Macintosh (Apple) ou bien pour rejoindre le monde déjà si proche de l'IBM PC, l'Atari ST a la possibilité de devenir une machine tri-standard. Nous verrons en détail aussi que pour l'Amiga, la situation va se révéler similaire mais avec un résultat d'une qualité amoindrie - du fait de coûts plus élevés et d'une qualité de réalisation moins affirmée. Un petit historique ne vous fera pas de mal...

L'ATARI ST DEVIENT UN MACINTOSH !

La lampe d'Aladin

A l'origine, il y avait le **Magic Sac**, cette cartouche "émulait" le Macintosh tant bien que mal sur l'Atari ST, mais était truffée de bugs et importée au compte-gouttes. Dave Small, son créateur, éliminait ces bugs au fil des versions. Mais pour pouvoir utiliser l'émulateur, il fallait toujours posséder un Mac pas trop loin car il était nécessaire de transférer les programmes du Mac sur l'Atari - le ST se révélant incapable de lire directement les disquettes Mac. Ces liaisons constituaient le point faible du *Magic Sac*, causant une trop grande interdépendance entre l'Atari et le Mac.

Survint alors sur le marché européen un émulateur allemand : **Aladin**. Celui-ci surclassait en tous points *Magic Sac*, d'autant que sa finition était plus luxeuse que celle de son prédécesseur. *Aladin* souffrait malgré tout du même problème de transfert de programmes via un câble série entre les deux mondes. Pendant que les programmeurs allemands peaufinaient et amélioraient au fil des jours leur programme sans réellement innover, Dave Small commençait à percer les mystères des disquettes du Mac. Ayant totalement maîtrisé le sujet, il sortit un boîtier additionnel au *Magic Sac* (qui avait évolué lui aussi et s'était amélioré un peu) : le **Translator One**. Derrière ce nom barbare se cachait une très grande amélioration, qui permettait de lire et d'écrire au format des disquettes du Macintosh - le fameux format GCR. Mais il demeurait rare en France et la vitesse des opérations à l'utilisation faisait regretter son achat...

La dynastie des "Spectre"

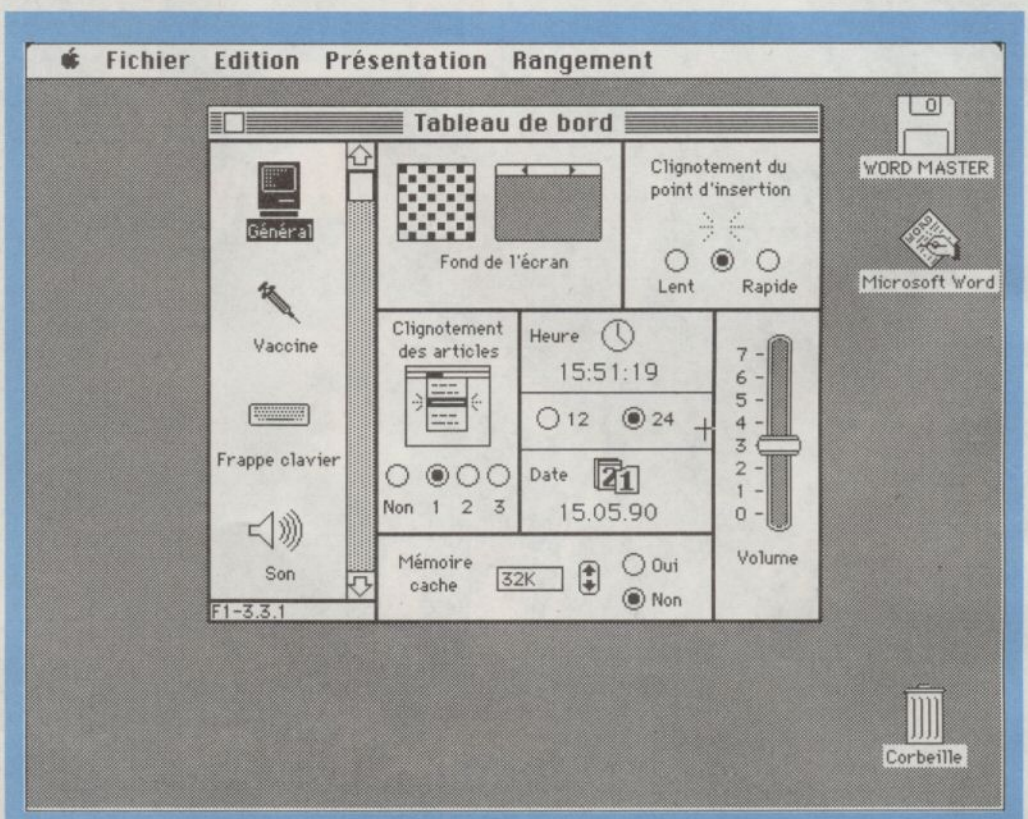
Dave Small quitta alors la firme qui distribuait le *Magic Sac*, créa sa propre société avec sa femme et consacra tout son temps à la réalisation d'un de ses grands projets : le **Spectre 128**. En effet, pendant ce temps, les Macintosh avaient également évolué et les mémoires mortes si chères à Apple avaient doublé de taille (elles étaient passées à 128 Ko au lieu des 64 Ko utilisés par le *Magic Sac* et *Aladin*). En utilisant ces ROM, le *Spectre* prenait une énorme longueur d'avance - pour une approche plus professionnelle sur *Aladin*.

En 1989, le même Dave Small engendre sa propre révolution. Par le biais de Clavius, son importateur, il nous offre sa plus grande création : le **Spectre GCR**... Alors là, c'est formidable : notre bon vieil Atari avec son lecteur de disquettes et son format calqué sur celui des IBM PC devient capable de lire, écrire, formater... mais tout ça comme un vrai Macintosh. En 800 Ko (HFS), 400 Ko (MFS !) sur n'importe quel disque dur, cela devient formidable - une autre machine se trouve quasiment dans l'Atari : un Mac Plus. Le *Spectre GCR* et le *Spectre 128* sont distribués en France par Clavius. Le *GCR* se présente sous la forme d'une superbe cartouche qui vient se connecter également sur la prise du second lecteur. Il faut alors brancher le lecteur à une prise située sur la cartouche même. Le *Spectre* agit ainsi sur tous les drives, leur permettant enfin d'accepter n'importe quelle disquette provenant d'un Mac, Mac Plus, Mac SE, mais pas le format FDHD de 1,44 Mo, qui ne peut être lu par les drives Atari (1 Mo seulement).

Comment s'offrir un Mac

Pour s'offrir un Mac, il faut au minimum un Atari STF ou STE dans une configuration noir et blanc (la seule résolution permettant une émulation de superbe qualité : un écran supérieur de 30 % à celui d'un Mac normal !). L'émulation en couleur est possible, mais l'écran se sépare alors en deux parties dans lesquelles il faut scroller par une combinaison de touches... pas évident, pas très performant et d'occasion ou neufs, les moniteurs N/B ne sont pas chers.

Pour une bonne émulation, l'idéal est de posséder un méga de mémoire car les logiciels Mac prennent beaucoup de place. Regardez bien les publicités, les extensions



ne coûtent pas si cher. Si vous avez beaucoup de mémoire, vous aurez le privilège de pouvoir faire tourner plusieurs programmes en même temps (multitâches grâce à un multifinder). Toutes les mémoires sont reconnues, alors profitez des réductions sur les extensions mémoire (au moins un méga !). Un petit inconvénient cependant : un deuxième drive devient vite nécessaire, un disque dur un peu moins rapidement - mais cela se révèlera d'un grand confort également. Avec un seul drive, cela devient un peu la folie, choisissez donc de faire un achat groupé, vous aurez peut-être une réduction si vous dites que vous venez de notre part.

Les logiciels sur Mac sont nombreux, de très bonne qualité et il existe des tonnes d'utilitaires ou de programmes tombés dans le domaine public, tous chargeables sous *Spectre*. Aujourd'hui le *GCR*, très bien distribué en France, bénéficie de mises à niveau gratuites et performantes. Le *GCR* est disponible au prix de 3 990 F chez Clavius et ceci avec les ROM Apple 128 K (!!) - très difficiles à trouver et à acheter ! Leur usage s'impose incontestablement (tous les programmes des deux dernières années y font Apple, euh... appel). Le *Spectre 128* se maintient toujours et coûte seulement 1 590 F avec les ROM - mais dans ce cas, vous devrez avoir un voisin sur Mac ou un magasin équipé pour transférer vos logiciels originaux ou relevant du domaine public Mac au format *Spectre* (lisible sans le *GCR*).

En conclusion de ce premier article sur le *Spectre GCR*, je voudrais préciser qu'il est 20% plus rapide qu'un vrai Mac Plus, que le son original du Mac est bien émulé, qu'il n'y a presque jamais de plantages, qu'il constitue un produit superbe et fini mais en constante évolution (récemment passé de la version 2.3 à la 2.65 en éliminant presque tous les derniers bugs). L'impression se révèle possible sur presque toutes les imprimantes (Laser, Epson, Star...) et même celles d'Apple. L'Atari devient ainsi intégrable à un environnement professionnel, justement là où il avait du mal à s'intégrer (par exemple, Dassault a acheté des *Spectre*, en faisant donc des économies !). Il constitue également un produit fabuleux pour les étudiants qui ne peuvent se payer le Mac de leurs rêves, qui veulent connaître *Hypercard* ou qui ont besoin de bons traitements de texte ou de gestions de fichiers. Clavius et moi-même sommes à votre disposition pour répondre à vos questions (par courrier ou sur le serveur 3615 MICRONEWS). Encore une dernière chose : il faut savoir qu'aujourd'hui *Aladin* n'est presque plus distribué, que même dans sa version 3.0 (la dernière), il n'arrive pas à égaler le *Spectre* malgré la sortie il y a un an d'une cartouche (l'**Exchanger**) permettant de transformer des disquettes Mac au format Aladin. Alors, allez-vous vous tourner vers la pomme du Mac ? Le Mac Plus pour le quart du prix ? C'est possible ! La suite de l'émulation Mac au prochain numéro avec le Mac et l'Amiga - plus un test pointu du *Spectre*.

Jean-Marc Ouvré

I WANT MY MTV !

Vous vous souvenez du superbe clip *Money for nothing* du groupe Dire Straits ? Deux déménageurs robotisés et leur chien à l'œuvre dans un appartement - le tout bien entendu en images de synthèse ?

La chanson jetait un regard ironique sur le dur métier de chanteur et sur **MTV**, la seule vraie chaîne de télévision musicale (celle où on ne voit pas Childéric). C'est justement cette M6 (prononcez Meuh-sis) anglo-saxonne qui sera le thème du prochain logiciel de The Edge, qui vient d'acquérir les droits d'exploitation. Vous allez tenter de devenir une star du rock et vous atteindrez le sommet de la gloire le jour où vous "passerez à la télé" sur MTV. Ça ne vous rappelle rien ? On se demande si les programmeurs n'auraient pas lâchement piqué l'idée de *Rock Star* d'Infomedia, un éditeur bien français, cong ! La chanson *Money for Nothing* sera incluse dans le logiciel. D'accord, c'est tout de même autre chose que les chansons de *Rock Star*. Mais ça n'est pas une raison pour copier sur ses petits camarades. Voyous !

LYNX ATARI

1790F TTC

AVEC "CALIFORNIA GAMES"

- Ecran LCD couleur
- 4096 couleurs disponibles
- Lecteurs de minicartes intégré
- Posssibilité de relier 8 LYNX pour jouer à plusieurs
- Livré avec 4 jeux en standart
- Haut parleur et prise casque
- Livré avec 6 piles 1,5 V
- Adaptation secteur 220 V
- Câble liaison COMLYNX

(BMX . SURF . SKATE BOARD . FOOTBAG)

et aussi
NEC CORE
NEC SUPER GRAFX
tout NINTENDO
AMSTRAD, etc.

MEGADRIVE 16 BITS
CONSOLE DE JEUX
+ MANETTE
+ UN JEU
SEGA
2490F

Compatible GENESIS U.S.A.
et future MEGADRIVE
marché français.

LOCATION ET ECHANGE

PAU
11, rue Samonzet
64000
Tél. 59.83.78.78

ANGLET
43, av. J.L. Laporte 64600
59.52.47.51
Centre commercial BAB 2
59.52.14.08

TARBES
57, bd Lacaussade 65000
62.51.36.13

BASE 4
La micro facile

Livraison sous 24 H dans toute la France
Participation aux frais de Port 100 F

RC SIRET B 167000 12 TEL 56.36.30.60

COMME UN OURAGAN-OUTANG

La crise ! Nos deux chimpanzés s'apostrophent de glaviots et cassent la baraque. Aux fous !

Doc Amiga : Amis de l'Amiga, bonsoir ! Je vous parle en direct de la rédaction de Micro News, je me trouve actuellement juste à côté de la machine à café. Salut l'amie !

Expresso : Beurp ! T'as pas cent balles ! Un allongé ou un serré, salut je me recouche, je suis complètement noire...

Doc Amiga : Merci pour ces précieuses informations. Mais qui vois-je à l'horizon ? Eh oui, c'est bien lui - chers amis bonsoir - le Prof ST en chair et surtout en os. Un p'tit mot, Prof, pour nos auditeurs ?

Prof ST : Je réclame le même temps d'antenne que cet infâme profiteur. On ne me fera pas taire !

Doc Amiga : Cher ami bonsoir, il ne sera pas dit que la démocratie puisse être ainsi bafouée. Vous avez la parole juste avant notre page de publicité.

Prof ST : Eh bien merci...

Doc Amiga : Pub !

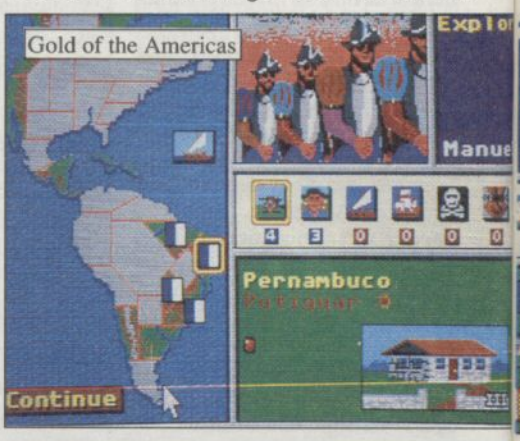
Prof ST : Alors là, vous exagérez ! Je vous interdis de m'interrompre. Méfiez-vous, j'ai le bras long ! Un battement de cil de ma part... et hop ! Vous êtes viré et vous finissez balayeur ou laveur de carreaux ! Comme le sympathique héros de **Window Wizard** qui, suspendu sur sa plate-forme, tente désespérément de faire briller les vitres d'un immeuble. Evidemment, la tâche qui consiste à les nettoyer (les taches) n'est pas facile, d'autant que les habitants du lieu ont tendance à ouvrir les fenêtres sans arrêt pour balancer des objets divers, du pot de fleur au piano à queue en passant par le chat de la voisine !

Doc Amiga : D'accord ! d'accord ! Soyons bons amis ! Enterrons nos querelles sordides, chers amis bonsoir ! Tiens, ça te dirait une petite course de bagnoles ? Bravons ensemble pare-chocs contre pare-chocs les dangers autoroutiers, découvrons les espaces infinis du macadam et les lignes jaunes sans fin. Sniff ! En route pour **Gas Guzzler**, à première vue c'est plutôt sympa. Ça rappelle furieusement *Hot Rod* (mais en nettement plus jouable) ou *Super Cars*. Les circuits sont vus du dessus et l'impression de vitesse des voitures pète de réalisme. Surtout, on peut jouer à quatre : deux aux joysticks et deux au clavier, ce qui promet des parties endiablées de 4 x 4. Bang ! Tu connais pas la pédale de freins, eh patate ! Je m'en vais te redresser la carrosserie, tête de lard !

Prof ST : Mais je vous en prie.... mesurez vos propos. Tête de nœud ! Figurez-vous que justement, la pédale de frein, ça me connaît ! J'en ai passé des heures, au volant du bolide bondissant de **Buggy Boy**, à récolter des drapeaux, sauter par-dessus les rochers, éviter les obstacles et rouler sur les murs inclinés ! Et Dieu les bénisse, les p'tits gars de chez Encore ont eu la bonne idée de ressortir cette petite merveille au prix exceptionnel de 99 F ! Pour le même prix et chez le même éditeur, vous trouverez aussi **Thundercats**, un très bon jeu de castagne inspiré d'un dessin animé de science-fiction pas trop naze pour une fois. Tenez, pour vous montrer que je ne suis pas méchant, je vous annonce sans la moindre crainte que ces deux "budgets" ressortiront en même temps sur votre machine. N'est-ce pas là une preuve de ma bonne volonté et de mon immense tolérance ? Ciel, comme je suis bon !

Doc Amiga : Dites-moi, vous ne seriez pas un peu mégalo, Prof ? J'ai là quelque chose qui va vous remettre d'aplomb : **Klax.** Si vous traînez dans les salles d'arcade, vous avez certainement vu ce jeu dans la lignée de *Tetris* : un tapis roulant sur lequel sont posées des briques qu'on empile grâce à un palet qu'on peut déplacer à volonté. Une fois le doigt mis dans l'engrenage, on ne s'en sort plus, un vrai cauchemar.

Prof ST : Ça me rappelle un petit jeu sympa sur lequel j'ai passé de nombreuses heures : *Skweek*, qui ressort en compagnie de *Chicago 90* et *Windsurf Willy* dans une compilation de Loriciel appelée **Trio**. *Chicago 90* vous met, au choix, dans la peau des gangsters ou des flics pour mener d'incroyables courses-poursuites à travers les rues de Chicago. Quant à *Windsurf Willy*, il s'agit d'une simulation humoristique de planche à voile qui vous donnera un avant-goût des vacances : le



soleil, la mer, les cocotiers, la plage, l'huile solaire, les marchands de beignets, les méduses crevées, les emballages d'esquimaux englués dans le sable, les gosses qui balancent leur ballon sur vos coups de soleil, les postes de radio coincés au volume maximum sur RTL... tout ça, quoi !

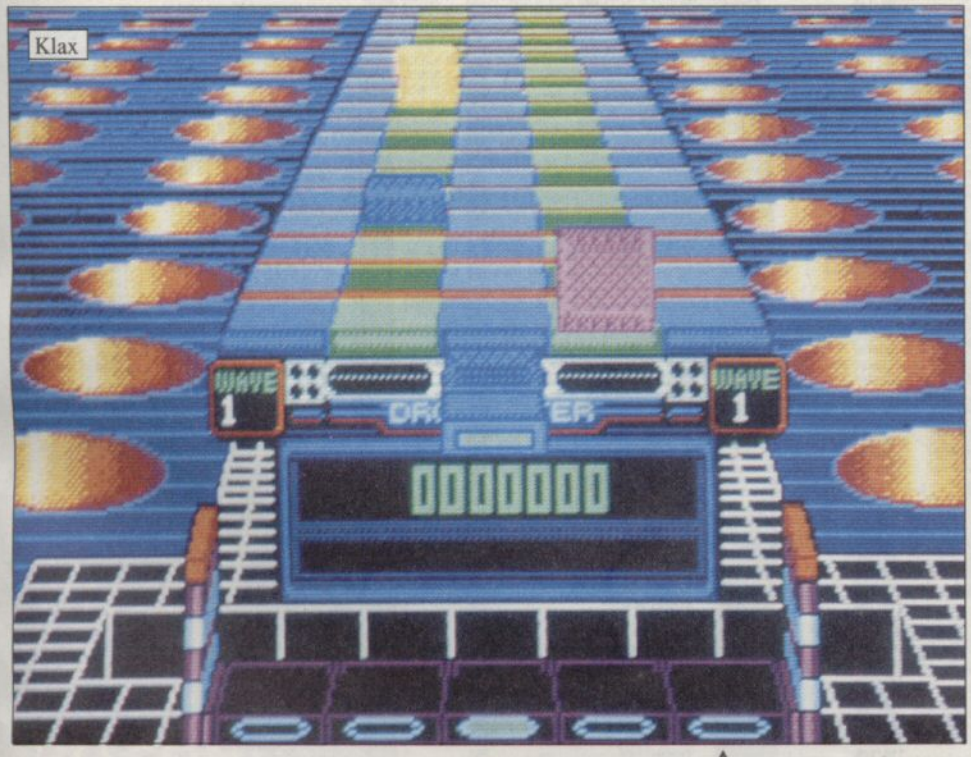
Doc Amiga : Avant de plonger dans la Grande Bleue, viens faire un tour dans les terres glacées de **Midwinter**, le logiciel de l'année - peut-être de la décennie. La version Amiga est agrémentée de bruitages plus réalistes, mais à part ça rien de plus... Ne boudons pas cependant notre plaisir : cette simulation apparaît grandiose et mérite vraiment le détour.

Prof ST : J'en ai autant à votre service, car **Gold of the Americas**, l'excellente simulation de conquête coloniale, arrive enfin sur notre cher ST. Quatre grandes puissances (contrôlées par l'ordinateur ou par vous et vos copains) vont se lancer à la conquête du Nouveau Monde. Vous devrez explorer de nouvelles régions, y installer des colonies, puis les gérer, faire du commerce sur les mers, engager des pirates, mater les rébellions, éviter les invasions etc. On ne peut pas dire que les graphismes soient spectaculaires, mais la complexité du jeu vous passionnera, d'autant que la prise en main se révèle d'une étonnante simplicité. Enfin une simulation économique très complète à la portée de n'importe quel rigolo !

Doc Amiga : Par Montjoie et Excalibur, **Ivanhoé** est un joyeux luron lui aussi - mais il ne faut pas trop lui chatouiller les côtelettes. Il a l'épée facile et la lance à la main, le bougre... Il n'hésite pas non plus à massacrer son prochain. Pas du genre à tendre la joue gauche, mais plutôt à balancer son poing en pleine figure à qui en veut ! L'animation, superbe, et les graphismes de toute beauté (même si le jeu n'est pas franchement génial) permettent de bien s'amuser.

Prof ST : Evidemment, vous oubliez de dire que cette épopée à caractère médiéval figure depuis des lustres (pour ne pas dire des lampadaires) sur ma machine. Je reconnais bien là votre monumentale mauvaise foi ! Mais je vous l'ai dit, c'est mon jour de grande bonté... Allez va, je vous pardonne !

Doc Amiga : Amis de l'Amiga, bonsoir et au prochain numéro - si vous le voulez bien !



COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... *...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...*

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.C[ial] Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS CD:

100% A D'OR	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
DRIVERS	149/199
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
LA COLLECTION CPC	160/225
LES BARBARES	149/199
LES BEST D'US GOLD	145/195
LES FANATIQUES	ND/245
LES JUSTICIERS	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
TAITO COIN OP	139/199
A.M.C.	125/175
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
BARD'S TALE	65/95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BEACH VOLLEY	95/145
BLACK TIGER	99/149
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CABAL	99/149
CAPTAIN TRUENO	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
CASTLE MASTER (VF)	109/169
CHASE HQ	95/145
CHUCK YEAGER AFT	95/145
CRACK DOWN	95/145
CYBERBALL	99/149
DAN DARE 3	95/145
DEFENDER OF THE EARTH	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON 2	95/145
E-MOTION	105/145
ESCAPE FROM THE PLANET	95/145
ETRANGES AFFAIRES	ND/220
GHOSTBUSTERS 2	99/139
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GREAT COURTS	145/195
GUNSHIP	175/225
HAMMERFIST	95/145
HARD DRIVIN'	89/139
HARRICANA	149/199
HEAVY METAL	95/145
HOT ROD	95/145
IMPOSSAMOLE	95/145
INDY THE LAST CRUS. (ARC.)	95/145
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
KICK OFF	129/169
KLAX	99/149
LE MANOIR DE MORTEVILLE	ND/195
LIVINGSTONE 2	129/169
LODE RUNNER	145/195
MANCHESTER UNITED	129/169
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	95/145
OPERATION THUNDERBOLT	99/139
P 47 THUNDERBOLT	95/145
PINBALL MAGIC	145/195
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SECRET AGENT	95/145
SHADOW WARRIORS	95/145
SONIC BOOM	99/149
STORMLORD 2	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
THE CYCLES	99/169
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
TURBO OUT RUN	99/149
TURRICAN	95/145
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145
X-OUT	95/145

COMMODORE 64

COMPILATION :

100% DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK	225/269
COIN OP HITS	125/159
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYN. (INCROWD)	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/165
THE STORY SO FAR VOL 2	160/195
THE STORY SO FAR VOL 4	160/195
THRILL TIME GOLD 2	145/189
THRILL TIME PLATINIUM	145/189
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
BARBARIAN 2	95/145
BARD'S TALE 2	ND/245
BARD'S TALE 3	ND/245
BARD'S TALE	65/95
BATMAN (LE FILM)	95/145
BATTLECHESS	ND/145
CABAL	95/145
CARRIER COMMAND	169/195
CHAMBERS OF SHAOLIN	140/180
CHAMPION OF KRYNN	ND/249
CHASE HQ	95/149
CHUCK YEAGER AFT	99/189
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
CYBERBALL	109/169
DRAGON NINJA	95/145
DRAGON SPIRIT	125/165
DRAGON'S WAR	ND/225
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
FIENDISH FREDDY'S	ND/160
FIGHTING SOCCER	145/185
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	490/590
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HAMMERFIST	ND/169
HARD DRIVIN'	110/159
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
HOT ROD	95/145
INDY (ARCADE)	115/169
KICK OFF	140/195
KLAX	99/149
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
P47 THUNDERBOLT	120/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SCRAMBLE SPIRIT	95/145
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHOOT'EM UP CONSTR. KIT	195/245
SOCCER MICROPROSE	165/225
SONIC BOOM	110/160
SPACE HARRIER 2	99/149
SPACE ROGUE	ND/245
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
WEIRD DREAMS	110/149
WILD STREET	120/160
WINDWALKER	ND/245

IBM ET COMPATIBLES

COMPILATIONS :

AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FUNBOX	245
BLOCK OUT	345
BLOOD MONEY	249
BOMBER	349
CARRIER COMMAND	345
CASTLE MASTER (VF)	295
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CODENAME ICEMAN	445
COLONEL BEQUEST	445
COLORADO	265
CONQUEROR	260
CONQUEST OF CAMELOT	445
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DRAGON'S WAR	295
DRAKKHEN	260
E-MOTION	245
EAGLE'S RIDER	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EXPLORA 2	295
F19 (MICROPROSE)	385
F29 RETALIATOR	249
FEARY TALES ADVENTURE	395
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FORGOTTEN WORLDS	245
FULL METAL PLANET	260
GHOST'N GOBLINS	279
GHOSTBUSTERS 2	329
GREAT COURTS	269
GUNBOAT	225
GUNSHIP	285
HARD DRIVIN'	245
HARPOON	295
HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	269
INTER. SOCCER CHALLENGE	249
ITALY 90	249
KICK OFF 2	249
KLAX	245
LA LEGENDE DE SRAM	260
LEISURE SUIT LARRY 3	365
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LODE RUNNER	195
LOOM	295
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MANIAC MANSION	289
MICROPROSE SOCCER	245
NORD ET SUD	259
PC GLOBE	485
PIPE MANIA	269
PIRATES	295
POPULOUS DATA DISK	89
POPULOUS	245
RINGS OF MEDUSA	295
SHERMAN M4	245
SHINOBI	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
SPACE HARRIER 2	245
STREET ROD	295
STRIDER	245
STUNT CAR RACER	249
TEST DRIVE 2	245
TV SPORT FOOTBALL	295
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
ULTIMATE GOLF	249
VETTE	295
WOLFPACK	325
XENOMORPH	295

MATERIEL

ATARI ST	
520 STE	3490
520 STE + ECRAN MONO SM124	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE + ECRAN MONO SM124	5490
1040 STE + ECRAN COULEUR	6490
PORTFOLIO	2290
DISQ. DUR 30 MEGA ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3''5 DF	990
AMIGA :	
AMIGA 500	3690
ECRAN COULEUR 1084 P	2500
CABLE PERITEL	150
EXTEN. 512 KO + HORLOGE (A501)	990
LECTEUR EXTERNE 3''5	990
IMPRIMANTES :	
STAR LC10 II	1990
STAR LC10 COULEUR	2490
STAR LC 24/10	3290
JOYSTICKS :	
QUICKJOY II +	69
QUICKJOY II	89
QUICKJOY III	129
SPEEDKING KONIX	105
MICRO BLASTER	130
3 WAY WICO	320
SPEEDKING KONIX PC	245
DISQUETTES VIERGES :	
3''5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3''5 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5''1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3'' CF2, LES 10	190

SPECTRUM

COMPILATIONS :

100 % DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX)	225
COIN OP HITS	160
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
HISTORY IN THE MAKING	249
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (IN CROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
THE STORY SO FAR VOL 4	160
TOP 10 COLLECTION	120
WINNERS	180
AIRBORN RANGER	120
ALTERED BEAST	160
BATMAN (LE FILM)	120
CABAL	110
CRAZY CARS 2	120
DOUBLE DRAGON	95
DRAGON NINJA	95
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
KICK OFF	120
LAST NINJA 2	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
OPERATION WOLF	95
PASSING SHOT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
RUNNING MAN	120
SILKWORM	120
SPIDERMAN	120
STORMLORD	95
STRIDER	95
SUPER SCRAMBLE	95
TURBO OUT RUN	120
VIGILANTE	95
WILD STREET	120

ATARI STF/STE

COMPILATIONS :

5 STARS OCEAN	245
ALL TIME FAVOURITES	295
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEAN DREAMS	245
FLIGHT COMMAND	325
LES BEST D'US GOLD	295
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
TRIAD VOL 3	289
A.M.C.	225
ADDIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	249
AFTER THE WAR	195
ATOMIX	195
B.A.T	349
BATTLE OF BRITAIN	245
BLACK TIGER	199
BLUE ANGELS (ACCOLADE)	249
BOMBER	289
CABAL	195
CARTHAGE	245
CASTLE MASTER (VF)	249
CHAMBERS OF SHAOLIN	225
CHAOS STRIKE BACK	225
CHASE HQ	195
CHESS PLAYER 2150	289
CLOUD KINGDOMS	249
CODEMANE ICEMAN	445
COLORADO	245
COMBO RACER	199
CONQUEST OF CAMELOT	345
CRACK DOWN	195
CYBERBALL	199
DAN DARE 3	195
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON'S FIGHT	285
DRAGON'S LAIR	445
DRAKKHEN	260
DYTER 07	195
E-MOTION	195
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
F29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	285
FALCON MISSION	195
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIGADE	295
FIRE BRIMSTONE	249
FLIGHT SIMULATOR II. VF	345
GHOST'N GOBLINS	199
GHOULS'N GHOSTS	195
GRAVITY	245
GREAT COURTS	245
HAMMERFIST	245
HARD DRIVIN'	195
HARRICANA	245
HEAVY METAL	195
HEROES QUEST	345
IMPOSSAMOLE	195
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTER. SOCCER CHALLENGE	249
IRON LORD	285
ITALY 90	195
IVANOHE	195
JACK NICKLAUS GOLF	245
JUMPING JACK SON	225
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KICK OFF	245
KID GLOVES	245
KLAX	195
LAST NINJA 2	245
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOST DUTCHMAN MINE	195
LOST PATROL	249
MANCHESTER UNITED	245
MANIAC MANSION	249
MAUPITI ISLAND	269
MIDWINTER	295
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR STF	199
OPERATION STEALTH	295
OPERATION THUNDERBOLT	195
PINBALL MAGIC	195
PIPE MANIA	269
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
POPULOUS	225
POPULUS DATA DISK	95
POWERBOAT	249
RAINBOW ISLAND	195
RINGS OF MEDUSA	295
ROCKSTAR	285
SHADOW WARRIORS	195
SHERMAN M4	245
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SKIDZ	199
SONIC BOOM	245
SPACE ACE	445
SPACE HARRIER 2	195
STARLIGHT	245
TENNIS CUP	245
TOWER OF BABEL	249
TURRICAN	295
TV SPORT BASKETBALL	289
ULTIMA 5	275
ULTIMATE GOLF	245
VENDETTA	245
WARHEAD	245
WORLD CUP SOCCER 90	199
X OUT	195
XENOMORPH	269

AMIGA

ALL TIME FAVOURITES	295
FLIGHT COMMAND	325
LES BEST D'US GOLD	345
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES VAINQUEURS	295
MAGNUM 4	295
688 ATTACK SUB	245
ADDIDAS CHAMPIONSHIP FOOT	249
AFTER THE WAR	245
ATOMIX	195
BATTLE OF BRITAIN	295
BATTLE SQUADRON	285
BLACK TIGER	245
BLOCK OUT	249
BLUE ANGELS (ACCOLADE)	249
BOMBER	295
CABAL	245
CARTHAGE	245
CASTLE MASTER (VF)	269
CHAMBERS OF SHAOLIN	260
CHAMPION OF KRYNN	295
CHASE H.Q	245
CHESS PLAYER 2150	289
CLOUD KINGDOMS	249
COLORADO	245
COMBO RACER	245
CONQUEROR	245
CRACK DOWN	249
DAN DARE 3	195
DEFENDER OF THE EARTH	199
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	325
DRAGON'S BREATH	295
DRAGON'S FIGHT	289
DRAGON'S LAIR 2	445
DRAKKHEN	260
DUNGEON MASTER (VF)	295
DYTER 07	245
E-MOTION	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
ESCAPE FROM THE PLANET	195
F 29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION	195
FINAL COMMAND	245
FIRE BRIMSTONE	249
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335
FULL METAL PLANET	260
GHOST'N GOBLINS	245
GHOSTBUSTERS 2	239
GHOULS'N GHOSTS	245
GRAVITY	245
GREAT COURTS	245
HAMMERFIST	245
HARRICANA	245
HEAVY METAL	245
HEROES QUEST	345
IMPERIUM	249
IMPOSSAMOLE	195
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INFESTATION	245
INTER. SOCCER CHALLENGE	249
IRON LORD	285
ITALY 90	249
IVANHOE	245
JACK NICKLAUS GOLF	245
JUMPING JACK SON	245
KICK OFF 2	195
KICK OFF EXTRA TIME	149
KICK OFF	245
KID GLOVES	245
KLAX	195
KNIGHTS OF CRYSTALLION	295
LAST NINJA 2	245
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LODE RUNNER	199
LOST DUTCHMAN MINE	245
LOST PATROL	245
MANCHESTER UNITED	295
MANIAC MANSION	285
MAUPITI ISLAND	289
MIDWINTER	295
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIOR	195
OPERATION STEALTH	295
OPERATION THUNDERBOLT	245
PINBALL MAGIC	195
PIPE MANIA	269
PIRATES	245
PLAYER MANAGER	269
RAINBOW ISLAND	245
RINGS OF MEDUSA	295
ROCKSTAR	285
SHADOW WARRIORS	249
SHERMAN M4	245
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
SIR FRED	245
SONIC BOOM	249
SPACE HARRIER 2	195
STAR TREK 5	295
STARBLADE	249
STARFLIGHT	245
TENNIS CUP	245
TEST DRIVE 2	285
THIRD COURRIER	190
TOWER OF BABEL	245
TURRICAN	295
TV SPORTS BASKETBALL	249
ULTIMA 5	295
UNREAL	295
VENDETTA	245
WARHEAD	245
WINGS	295
WORLD CUP SOCCER 90	199
X-OUT	195
XENOMORPH	245
ZOMBI	245

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT INFORMATIQUE

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____ **CODE POSTAL** _____
Tél _____

carte bleue CB Date d'expiration — / —
Signature:

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F
Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :**	

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ c64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

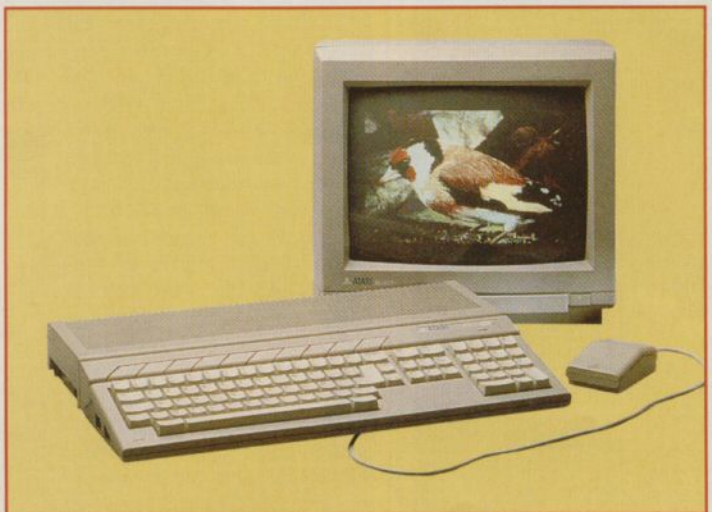
AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

ECLATEZ-VOUS AU BUILD-IT & AU WIN-IT SUR 3615 MICRONEWS ET GAGNEZ UN ATARI 1040 STE !

DU **15 MAI AU 15 JUIN**, MICRO NEWS, TOUJOURS A L'ECOUTE DE VOS DESIRS LES PLUS SECRETS, VA VOUS OFFRIR UN **ATARI 1040 STE**. PETITS OU GRANDS, INFORMATICIENS EN HERBE OU JOUEURS INVETERES, LE **JEU-CONCOURS 3615 MICRONEWS/ATARI** VOUS EST OUVERT.UN CONSEIL, REVISEZ BIEN VOS MICRO NEWS... **L'ATARI 1040 STE VOUS TEND DEJA LES BRAS !**

3615 MICRONEWS

C'EST AUSSI DES **INFOS, DES TESTS DE JEUX, DES TOP SECRET INEDITS** ETC., LE TOUT **24 HEURES SUR 24. ROSIE ZOUNETTE** ET **ERIC SATYRE** SE CHARGENT DE LA VISITE GUIDEE. ILS SERONT HEUREUX DE VOUS ACCUEILLIR !



L'**Atari 1040 STE** bénéficie des dernières innovations de la technologie : palette de 4096 couleurs, 1 Mo de RAM, son stéréo, souris et environnement graphique. Ces caractéristiques font de l'**Atari 1040 STE** un ordinateur performant dans tous les domaines, de la création graphique et musicale à l'éducation et au jeu.

NOUS CONSULTER POUR LA LISTE DISPONIBLE DES JEUX D'OCCASION

VENTE DE MONITEURS COULEUR PERITEL EN OCCASION

TEL : 45. 49. 14. 50.

71, rue du Cherche-Midi
75006 Paris
Tél. : (1) 45 49 14 50

JEUX DISPONIBLES D'OCCASION SUR :

AMIGA-ATARI-MSX 1.2
SPECTRUM-COMMODORE
AMSTRAD
ATARI 2600-ATARI-X.E
CBS COLECOVISION
MATTEL-NINTENDO-SEGA
VIDEOPAC

NINTENDO

CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO + PERITEL + PISTOLET + 2 JEUX **990,00F**

CONSOLE + POIGNEE + TRANSFO +PERITEL **690,00F**

POIGNEE INFRAROUGE **395,00F**

PISTOLET **299,00F**

POIGNEE NES MAX **295,00F**

POPEYE **190,00F**
DONKEY KONG III

URBAN CHAMPION **290,00F**
SOCCER
BALLON FIGHT
CLU CLU LAND
ICE CLIMBER
GOLF
SLALOM
PINBALL
KUNG FU
VOLLEY-BALL
TENNIS
ICE HOCKEY
DONKEY KONG CLASSICS

GRADIUS **330,00F**
TROJAN
GUN SMOKE
GHOSTS & GOBLINS
RC PRO AM
EXCITE BIKE
MACH RIDER
TIGER HELIT

GOONIES II **360,00F**
CASTLEVANIA
KID ICARUS
RAD RACER
TOP GUN
METROID
METAL GEAR
ROBOT WARRIOR
WIZARD WARRIOR
MEGA MAN
WRESTLE MANIA
LIFE FORCE
PUNCH OUT
RYGAR
SOLOMON'S KEY
DRAGON BALL

TRACK'N FIELD 2 **390,00F**
LEGEND DE ZELDA
SUPER MARIO BROSS 2
ZELDA 2 - SIMON'S QUEST

NOUVEAUTÉS À PARAITRE, NOUS CONSULTER

SEGA

MY HERO **199,00F**
F 16 FIGHTER
GHOST HOUSE
BANK PANIC
SPY VS SPY

AZTEC ADVENTURE **259,00F**
GREAT FOOT BALL
GREAT BASE BALL
PRO WRESTING
QUARTET

KUNG FU KID **269,00F**
POWER STRIKE
SHANGAI
ZILLION
PHANTASY ZONE 3

ALEX KID 1 **285,00F**
ALEX KID 3
ASTRO WARRIOR
BLACK BELT
CHOPLIFTER
CYBORG HUNTER
GANSTER TOWN
GREAT BASKET BALL
GREAT GOLF
GREAT VOLLEY
WANTED
WONDER BOY
WONDER BOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

ALEX KID 2 **299,00F**
ALIEN SYNDROME
ALTERED BEAST
AMERICAN PRO FOOTBALL
AMERICAN BASE BALL

CALIFORNIA GAMES **299,00F**
BOMBER RAID
CASINO GANES
CAPTAIN SILVER
CLOUD MASTER
DEAD ANGLE
PHANTASY ZONE
KENSEIDEN
MONOPOLY
PENGUIN LAND
RAMPAGE
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE SPIRITS
SPACE HARRIER
THUNDER BLADE
TIME SOLDIERS

BLADE EAGLE 3D **319,00F**
MAZE HUNTER 3D
OUT RUN 3D
POSEIDON WAR 3D
SPACE HARRIER 3D
ZAXXON 3D

AFTER BURNER **329,00F**
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
GALAXY FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELLIUS
LORD OF THE SWORD
OUT RUN
PSYCHO-FOX
SHINOBI
SPELL CASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDER BOY 3

ATARI 2600

PADDLE (poignée ronde) **149,00F**
PADDLE + 1 JEU WARLORDS **199,00F**

149,00F
GANGSTER ALLEY, CHINA SYNDROME, NIGHT STALKER, GRAND PRIX, WIZARD OF WORD, ZAXXON, CARNIVAL, REACTOR, BASEBALL, PIGS IN SPACE, COSMIC GREEPS, ASTROBLAST, ARMOR AMBUCH, LOCK'N CHASE, BOARDIN, DEFENDER, HUMAN CANNONBALL, BERZERK,SPACE CAVERNE, DICE PUZZLE, FOREST, PITFALL, DRAGSTER, GLACIER PATROL, PRIVATE EYE, LAZER BLAST, STAR TREK, COSMIC ARK, SUBTERRANEA, STAR VOYAGER, ADVENTURES ON GX 12, JOUST, DIG DUG, DEADLY DISC, PLANET PATROL, TAPE WORM, QUICK STEP,FROST BITE, RIDDLE OF THE PHINX, FIRE FIGHTER , MOONSWEEPER, ATLANTIS, DEMON ATTTACK, HOCKEY, NEXAR, ECHEC

199,00F
CALIFORNIA GAMES, BILLARD, RAMPAGE, SKY, HERO, DESERT FALCON, DECATHLON, COMMANDO, PRO WRESTLING, BEAMRIDER, RIVER RAID, RIVER RAID 2, SKY JINKS, BUMP'N JUMP.

TOUTES LES CARTOUCHES PEUVENT ETRE TESTEES EN MAGASIN.
REPRISE OU ECHANGE DE VOS ANCIENS JEUX.
TOUS CES TITRES PEUVENT ETRE DISPONIBLES D'OCCASION.
SEULS SONT ACCEPTES LES JEUX AVEC BOITE ET NOTICE.

Le magasin est ouvert du lundi au samedi de 10H à 20H sans interruption, métro ST PLACIDE ou SEVRES BABYLONE

BON DE COMMANDE

à retourner après l'avoir rempli à :

2010 ELECTRONICS 71 RUE DU CHERCHE - MIDI 75006 PARIS

Indiquez le titre de votre choix ci-dessous ainsi que les prix correspondants

Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Titre.....F
Titre.....F Frais de port 23F
Titre.....F machine + 50F
Titre.....F TOTAL .....F

NOM.....
PRENOM.....
ADRESSE.....
.....
CODE POSTAL.....
VILLE.....
TYPE DE CONSOLE.....
N° TELEPHONE.....

Ci-joint mon règlement par chèque □ ou mandat □ à l'ordre de 2010 ELECTRONICS

EN AVANT LA SAISIE !

Comme promis, voici le deuxième volet de notre "leçon" de programmation en Basic.

Quelques changements vont survenir dans le plan original. Ainsi, plutôt que de supprimer la deuxième partie du programme de recherche dichotomique (publié dans le numéro 35) comme il en était question, nous la laisserons purement et simplement de côté pour nous pencher sur la saisie et plus particulièrement sur la création d'un nouveau fichier. Lorsque le moment viendra, nous réintégrerons le programme précédent dans l'ensemble. Celui de cette quinzaine est assez long (une centaine de lignes) mais représente suffisamment d'intérêt pour une saisie.

```
1' **** PROGRAMME SAISIE ****
10 MODE 2 : CLS
20 a=0 : b=0
30 DIM np$(200), dn$(200), ad$(200), vil$(200), nomfich$(10)
40 h$=CHR$(135) + STRING$(39,131) + CHR$(139)
50 m$=CHR$(133) + STRING$(39,32) + CHR$(138)
60 b$=CHR$(141) + STRING$(39,140) + CHR$(142)
65' **** CARACTERES POUR TITRES ****
220'
230 ' **** MENU DE SELECTION FICHIERS ****
240'
250 DATA CREER UN NOUVEAU FICHIER, TRAVAILLER SUR UN FICHIER EXISTANT, EFFACER UN FICHIER
260 FOR c=1 TO 3
270 READ menu1$(c)
280 NEXT c
290 CLS
295 ' **** AFFICHAGE TITRE MENU ****
330 LOCATE 19,8 : PRINT h$
340 FOR i=1 TO 8 : LOCATE 19,8+i : PRINT m$ : NEXT i
350 LOCATE 19,16 : PRINT b$
360 FOR c=1 TO 3
370 LOCATE 22,8+c*2 : PRINT menu1$(c)
380 NEXT c
390 LOCATE 1,25 : PRINT"§ ";CHR$(240);" OU ";CHR$(241);" -> SELECTIONNER §" : LOCATE 61,25 : PRINT"§ RETURN -> VALIDER §"
400 c=1 : d=10 : e=22
410 LOCATE e,d : PRINT"§";menu1$;"§"
420 CLEAR INPUT
430 a$=INKEY$
440 IF a$="" THEN 430
450 IF ASC(a$)=241 THEN GOSUB 490 : GOSUB 500 : GOTO 410
460 IF ASC(a$)=240 THEN GOSUB 490 : GOSUB 530 : GOTO 410
470 IF ASC(a$)=13 THEN 560
480 GOTO 410
490 LOCATE e,d : PRINT menu1$(c) : RETURN
500 IF c=3 THEN c=1 : d=10 : GOTO 520
510 c=c+1 : d=d+2
520 RETURN
530 IF c=1 THEN c=3 : d=14 : GOTO 550
540 c=c-1 : d=d-2
550 RETURN
560 ON c GOSUB 610, 1120, 1140
570 GOTO 290
580'
590 ' **** CREATION D'UN NOUVEAU FICHIER ****
600'
610 CLS
615 ' **** AFFICHAGE TITRE NOUVEAU FICHIER ****
650 LOCATE 19,8 : PRINT h$
660 FOR i = 1 TO 3 : LOCATE 19,8+i : PRINT m$ : NEXT i
670 LOCATE 19,12 : PRINT b$
680 nomfich$="      .FIC"
690 LOCATE 21,10 : PRINT"NOM DU NOUVEAU FICHIER : ";"§";nomfich$;"§"
700 LOCATE 1,25 : PRINT"§ TAB -> RETOUR AU MENU §" : LOCATE 33,25 : PRINT "§ DEL -> EFFACER §" : LOCATE 61,25 : PRINT"§ RETURN -> VALIDER §"
710 x=0
720 a$=INKEY$
730 a$=UPPER$(a$)
740 LOCATE 1,1
750 IF a$="" THEN 720
760 IF a$=CHR$(13) AND x=0 THEN GOSUB 910 : GOTO 720
770 IF a$=CHR$(13) AND x<>0 THEN 970
780 IF a$=CHR$(127) THEN a$=" " : GOSUB 900 : GOSUB 860 : GOSUB 880 : GOTO 720
790 IF a$=CHR$(9) THEN RETURN
800 IF a$<=CHR$(47) THEN PRINT CHR$(7) : GOTO 720
810 IF ASC(a$)>=58 AND ASC(a$)<=64 THEN PRINT CHR$(7) : GOTO 720
820 IF ASC(a$)>=91 AND ASC(a$)<=96 THEN PRINT CHR$(7) : GOTO 720
830 IF ASC(a$)>=123 THEN PRINT CHR$(7) : GOTO 720
840 GOSUB 890 : GOSUB 850 : GOTO 720
850 x=x+1
860 MID$(nomfich$,x,1)=a$
870 LOCATE 45+x,10 : PRINT"§";a$;"§" : RETURN
880 x=x-1 : RETURN
890 IF x=8 THEN x=7 : PRINT CHR$(7) : RETURN : ELSE RETURN
900 IF x =0 THEN x=1 : PRINT CHR$(7) : RETURN : ELSE RETURN
910 PRINT CHR$(7) : LOCATE 31,12 : PRINT"§ ERREUR D'ENTREE §"
920 FOR z=1 TO 1000 : NEXT : LOCATE 31,12 : PRINT STRING$(17,140)
930 RETURN
```

LIGNE PAR LIGNE

Comme à l'accoutumée, les premières lignes sont destinées à l'initialisation des variables et au

ATTENTION ! WARNING ! ACHTUNG !

Le signe **§** qui figure dans les lignes 390, 410, 690, 700, 870 et 910 est erroné. Pour cause d'incompatibilité avec les caractères d'impression, nous n'avons pu le reproduire. Le signe exact s'obtient par l'appui simultané des touches **CONTROL** et **X**, ce qui donne un X barré d'un trait horizontal à la cime et à la base. Ce signe a pour fonction de faire afficher le texte en vidéo-inverse.

Il est recommandé de ne pas renuméroter les lignes afin de faciliter l'intégration des sous-programmes de création de titres.

PLUS DE TUBES PAS DE PUB !

FM 2533 MGHZ

Signé Jumping Jack Son

dimensionnement des différents fichiers (**lignes 20 et 30**).
Etant donné le mode utilisé (mode 2, deux couleurs affichables simultanément à l'écran), il nous était impossible d'user des fenêtres - si pratiques pour réaliser des tableaux et faciliter la lisibilité. Pour pallier ce léger problème, il nous fallait créer nos propres encadrements sous forme de chaînes de caractères (**lignes 40 à 60**).
La **ligne 250** contient les datas correspondant aux choix du menu. Ces datas se lisent en **lignes 260 à 280**. **Lignes 330 à 350**, l'encadrement du menu s'affiche. Le menu en lui-même apparaît en **lignes 360 à 380**. La ligne 390 affiche la barre de rappel des touches.
Si nous avions recherché la solution de facilité, il nous suffisait d'entrer le choix au clavier sous forme numérique (1, 2 ou 3) pour partir dans l'un ou l'autre des sous-programmes. Néanmoins un peu de présentation ne fait de mal à personne et nous avons donc eu recours aux menus tournants. La sélection s'effectue avec les flèches (haut et bas) et la ligne correspondante passe en vidéo-inverse. Le choix opéré, il suffit d'appuyer sur les touches RETURN ou ENTER pour valider. Tout cela se passe entre les **lignes 400 et 570**.
A partir de la **ligne 610**, nous faisons notre entrée dans le sous-programme destiné à la création d'un nouveau fichier. Après l'affichage de l'encadrement (**lignes 650 à 670**), la **ligne 680** dimensionne la variable **nomfich$** (8 caractères à gauche, un point et FIC). La ligne de saisie du titre du fichier s'affiche en **ligne 690**, tandis que la ligne de rappel des touches s'affiche en **ligne 700**. La **ligne 710** fixe la valeur de **x** qui détermine la position du caractère entré dans la variable **nomfich$**. Les **lignes 720 à 830** vérifient la conformité des caractères saisis qui doivent impérativement appartenir aux 26 lettres de l'alphabet ou aux chiffres compris entre 0 et 9. La **ligne 770** devient active si vous avez enfoncé la touche RETURN ou ENTER et que **x** est différent de 0 - dans ce cas elle vous envoie au sous-programme d'enregistrement du fichier sur disque, c'est-à-dire en **ligne 970**. Attention, cette ligne n'existe pas pour l'instant, aussi faudra-t-il la créer. Par exemple, il suffira d'écrire :

970 CLS : PRINT"OK ! VOUS ETES BIEN DANS LE SOUS-PROGRAMME DE SAUVEGARDE DE FICHIER"

Le programme s'arrêtera, mais vous saurez au moins où vous en êtes.
Les **lignes 850 à 920** effectuent la saisie proprement dite, ainsi que les corrections d'erreurs.

LEXIQUE

Certains mots ou caractères qui composent ce listing peuvent vous poser problème. Afin de vous éviter une recherche fastidieuse dans votre manuel de l'utilisateur, nous vous en livrons les secrets.

CHR$: affiche un caractère à partir de son code ASCII.
STRING$: permet l'affichage d'un **n**ombre donné de **c**aractères (**n**,**c**).
DATA : déclare des données constantes à l'intérieur d'un programme.
READ : lit les données contenues dans une instruction DATA et les assigne à une ou plusieurs variables.
LOCATE : positionne le curseur de texte à la position donnée par les coordonnées.
CLEAR INPUT : efface toutes les données entrées au clavier dans le tampon.
INKEY$: interroge le clavier pour introduire toute chaîne de caractères entrée au clavier dans un programme.
ASC : sort la valeur ASCII d'un caractère ou d'une variable.
GOSUB : appelle un sous-programme. Sous-entend un retour par RETURN.
RETURN : renvoie au programme principal après un GOSUB.
ELSE : si la condition précédente n'est pas remplie, alors...
MID$: renvoie à une nouvelle sous-chaîne commençant à la **p**osition de départ de la **c**haîne alphanumérique et contenant le **n**ombre de caractères correspondant à la longueur de la sous-chaîne (**c**,**p**,**n**).

NEWS

COMMUNIQUÉ

ATTENTION

ON NE «JOUE» PAS AVEC LA MEGADRIVE

VIRGIN LOISIRS S.A. et SEGA Enterprises Ltd souhaitent attirer l'attention des consommateurs sur le point suivant.

Il apparaît que depuis quelques temps certains revendeurs proposent à la vente, sous l'appellation MEGADRIVE, un produit **non conforme** aux normes SEGA. Ces consoles proviennent d'importations **non autorisées** par le constructeur et ont fait l'objet de modifications **non agréées** et **non contrôlées**.

PAR CONSÉQUENT,

1 ■ Ces consoles ne sont couvertes par **aucune garantie** du constructeur et **aucun Service Après-Vente** ne sera assuré par VIRGIN LOISIRS.

2 ■ Ni VIRGIN LOISIRS, ni SEGA ne peuvent être tenus responsables, à quelque titre que ce soit, des disfonctionnements pouvant survenir à l'appareil lui-même ou au téléviseur sur lequel il aura été connecté.

3 ■ Les cartouches actuellement vendues avec cet appareil sont **incompatibles** avec la version française de la MEGADRIVE développée par SEGA.

4 ■ Aucun revendeur n'est autorisé à utiliser les éléments distinctifs de la marque SEGA ou à se prévaloir d'un quelconque accord avec SEGA Enterprises ou à prétendre commercialiser la version française de la MEGADRIVE.

Nous engageons donc les consommateurs à faire preuve de la plus grande circonspection. Une version spécifiquement française de la MEGADRIVE sera effectivement manufacturée par SEGA et commercialisée par VIRGIN LOISIRS à partir du mois de **Septembre 1990.**

SEGA® DISTRIBUÉ PAR Virgin LOISIRS 8/10, RUE BARBETTE 75003 PARIS ☐ Tél. (1) 42.78.98.99 ☐ Fax: (1) 42.78.95.50 ☐ Télex: 240439

LA MICRO PAS CHERE A DOMICILE

BY MAIL

8 rue Robert-Planquette 75018 PARIS
42 64 32 07

PROMO
149 F
DISQUETTES 3"
AMSTRAD
MADE
IN JAPAN
PAR 10

PROMO DU MOIS -20% SUR LES MANETTES

MANETTES

KONIX NAVIGATOR	~~139~~	110
MANETTE INFRAROUGE	~~299~~	240
MANETTE US GOLD	~~119~~	95
MICRO BLASTER	~~99~~	80
MICRO BLASTER TRANSPARENT	~~99~~	80
PROLONG. JOYSTICKS (ST OU AMIGA)	~~49~~	40
QUICKGUN TURBO 6	~~99~~	80
QUICKJOY "JET FIGHTER"	~~169~~	135
QUICKJOY 2	~~79~~	64
QUICKJOY 2 JUNIOR	~~49~~	40
QUICKJOY 3	~~99~~	80
QUICKJOY 5	~~169~~	135
QUICKJOY STICK	~~59~~	47
SPEEDKING KONIX	~~99~~	80
SPEEDKING KONIX AUTOFIRE	~~129~~	103
VOLANT CHALLENGER	~~299~~	240
SOURIS ST	~~199~~	159
SOURIS AMIGA	~~199~~	159

SEGA 16 BITS 1890 F

JEUX

340F
SPACE HARRIER 2
ZOOM

390F
AFTERBURNER
ALEX KIDD
ALTERED BEAST
BASEBALL
CURSE
DARWIN
FINAL BOXING
FORGOTTEN WORLDS
GOLDEN AXE
GOLF
GHOULS 'N' GHOSTS
HERZOG 2
KUJAKUOH 2
LAST BATTLE
NEW ZEALAND STORY
OSMATUJIN
RAMBO 3
SOKO BAN
SUPER HANG-ON
SUPER SHINOBI
TATSUJIN
THUNDERFORCE 2
WORLD CUP SOCCER

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES 8 BITS 549 F

AMIGA

JEUX

20 000 LIEUES S/LES MERS	179
4 STARS COMPILATION	199
4X4 OFF ROAD RACE	199
ACTION D'ENFER	245
ACTION SERVICE	199
ANTAGO	195
ASTAROTH	219
ASTATE	239
AXEL'S MAGIC HAMMER	179
BACKLASH	139
BAD CAT	219
BATMAN THE MOVIE	235
BATTLE VALLEY	199
BEACH VOLLEY	240
BEVERLEY HILLS COP	225
BILLIARD SIMULATOR	195
BIVOUAC	190
BLACK TIGER	240
BLOODWYCH	225
BLUEBERRY	195
BOBO	190
BUBBLE GHOST	189
BUTCHER HILL	199
CABAL	239
CALIFORNIA GAMES	190
CHAMPIONSHIP BASKETBALL	169
CHASE HQ	239
CHESS PLAYER 2150	245
COMMANDO	175
COMPILATION ACTION 2...	269
CRACKDOWN	245
CRASH GARRET	225
CRAZY CARS 2	245
DALEY THOMSON'S OLYMPIC	219
DEFLEKTOR	199
DIGIPAINT 3	795
DOUBLE DETENTE	219
DOUBLE DRAGON 2	190
DRAGON'S BREATH	269
DRAGON'S LAIR ESCAPE	399
DRILLER	199
EAGLE'S RIDER	240
EMMANUELLE	179
E-MOTION	245
ENLIGHTMENT	159
EXTRATIME	149
F29	245
FIRE	235
FOFT	265
FREEDOM	179
GAUNTLET2	199
GAZZA'S SUPER SOCCER	225
GHOSTBUSTERS 2	235
GHOULS 'N' GHOSTS	239
GOLD RUNNER	190
GOLDEN PATH	139
HEAVY METAL	225
HEROES OF THE LANCE	199
HOT ROD	240
HUMAN KILLING MACHINE	199
IMPOSSAMOLE	195
INFESTATION	225
INSANITY FLIGHT	189
ITALY 90	245
IVANHOE	240
JINXTER	169
KARATE KID 2	190
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION	295
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199
LED STORM	199
LES BEST D'US GOLD	269
LES GEN D'OR	240
LES INCORRUPTIBLES	245
LES JUSTICIERS	240
LOST PATROL	240
MAGNUM 4	290
MAUPITI ISLAND	285
MEURTRE A VENISE	195
MISSION ELEVATOR	195
NINJA SPIRIT	240
NINJA WARRIORS	190
ONSLAUGHT	190
OPERATION WOLF	199
P 47	239
PACMANIA	169
PETER PAN	149
PINBALL MAGIC	195
PLAYER MANAGER	265
PRECIOUS METAL	225
PURPLE SATURN DAY	195
R.A.C. LOMBARD RALLY	199
RAINBOW ISLANDS	245
RENEGADE	225
RETURN OF THE JEDI	169
ROBOCOP	225
ROCK STAR	245
ROCKET RANGER	225
RODY ET MASTICO	190
ROGER RABBIT	190
RUN THE GAUNTLET	199
RVF	199
SCRAMBLE SPIRITS	169
SHADOW OF THE BEAST	195
SLAYERS	199
SPACE ACE	390
SPACE HARRIER 2	245
SPACE PORT	190
SPIDERMAN	245
SPIDERTRONIC	190
STARGLIDER 2	179
STEEL	199
STREET FIGHTER	249
STREET SPORT BASKETBALL	199
STRIDER	239
SUBBATTLE SIM.	249
SUPER HUEY	199

PROMO 90F

POWER PLAY
VOYAGE AU CENTRE TERRE
NIL DIEU VIVANT
NINJA

SUPER SCRAMBLE	199
SUPER WONDER BOY	239
SWITCHBLADE	190
TEEN-AGE QUEEN	190
THE DEEP	249
THE GAMES WINTER EDITION	199
TOWER OF BABEL	275
THUNDERBLADE	249
TURBO OUTRUN	239
TV SPORT BASKETBALL	279
TWIN LORD	240
ULTIMATE DARTS	190
ULTIMATE GOLF	245
VICTORY ROAD	229
VIRUS	149
VOYAGEURS DU TEMPS	295
WESTERN GAMES	190
WILD LIFE	179
WILD STREETS	255
WINTER GAMES	249
WORLD CUP SOCCER 90	195

PROMO 220 F DISQUETTES DF/DD 3"1/2 PAR 50
GARANTIES 100% MADE IN JAPAN

ATARI ST

JEUX

ACTION D'ENFER 245
ASTATE 239
ANTAGO 185
BAD CAT 145
BATMAN MOVIE 190
BEACH VOLLEY 190
BIO-CHALLENGE 165
BLACK TIGER 195
BLOODWYCH (Data disk) 229
CABAL 190
CALIFORNIA GAMES 190
CARDS 159
CASTLE MASTER 245
CHAOS STRIKE BACK 225
CHASE HQ 190
CHESS PLAYER 2150 269
CLASSIQUES 1 249
COMMANDO ELITE 179
CONQUEROR 245
CRACKDOWN 190
CRASH GARRET 245
CRAZY CARS 2 245
CUSTODIAN 195
CYBERNOID 175
DAME GRAND MAITRE 215
DARK CENTURY 255
DARK FUSION 169
DEFLEKTOR 149
DOUBLE DETENTE 169
DOUBLE DRAGON 2 190
DRAGON'S BREATH 290
DRILLER 169
EAGLE'S RIDER 240
ELIMINATOR 169
EXPLORA 2 225
E-MOTION 190
EXTRA TIME (KICK OFF) 140
F29 195
FALCON 225
FIRE 235
FORCES MAGIQUES 179
FORGOTTEN WORLDS 169
GAZZA'S SUPER SOCCER 245
GHOSTBUSTERS 2 225
HARD DRIVIN' 190
HEAVY METAL 190
HITS DISK VOL 199
HOT ROD 240
IMPOSSAMOLE 190
INCANTATION 199
INDY ACTION 190
INDY ADVENTURE 235
INFESTATION 235
ITALY 90 245
IVANHOE 199
KHALAAN 290
KNIGHT FORCE 235
LES GEN D'OR 245
LES GUERRIERS 199
LES INCORRUPTIBLES 195
LES JUSTICIERS 245
LES PORTES DU TEMPS 199
LES VAINQUEURS 295
LOMBARD RAC RALLY 225
LOST PATROL 190
MAGNUM 4 295
MARQUE JAUNE 165
MAUPITI ISLAND 269
MAXIBOURSE 199
MEURTRE A VENISE 199
MICKEY MOUSE 199
MINDBENDER 195
MINI GOLF 199
NETHERWORLD 169
NINJA SPIRIT 240
NINJA WARRIORS 195
OPERATION NEPTUNE 199
OPERATION THUNDERBOLT 195
P47 240
PACMANIA 175
PAPER BOY 175
PINBALL MAGIC 190
PIPEMANIA 265
PLATOON 169
PLAYER MANAGER 265
PREMIERE COLLECTION 275
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS) 225
PURPLE SATURN DAY 199
QIN 199
R-TYPE EXPORT 175
RAINBOW ISLANDS 195
RALLLY CROSS CHALLENGE 265
RENEGADE 199
RETURN OF THE JEDI 175
RICK DANGEROUS 235
ROBOCOP 199
ROCK STAR 245
RODY ET MASTICO 195
RVF HONDA 265
SCRAMBLE SPIRITS 245
SHINOBI 195
SONIC BOOM 240
SPACE ACE 395
SPACE HARRIER 2 190
SPACE PORT 199
SPIDERMAN 265
STAFF X 29 179
STARGLIDER 2 190
STEEL 169
STRIDER 190
STUNT CAR RACER 225
SUPER SCRAMBLE 169
SUPER WONDER BOY 235
TANGLE WOOD 175
THE DEEP 195
THE EYE 90
TITAN (VERSION ST/STE) 245
TOWER OF BABEL 225
TURBO OUTRUN 195
TURLOGH LE RODEUR 145
TWIN LORD 225
ULTIMATE DARTS 190
ULTIMATE GOLF 240
VICTORY ROAD 145
VOYAGEURS DU TEMPS 245
WILD LIFE 195
WILD STREETS 240
WORLD CUP SOCCER 90 195
XENON 2-MEGABLAST 225
ZYNAPS 169

PROMO 90F

ACTION SERVICE
BOBO
CAPTAIN BLOOD
LES DIEUX DE L A MER
MACADAM BUMPER
OPERATION JUPITER
PHOENIX
POWER PLAY
PROHIBITION
SPACE SHUTTLE
SPIDERTRONIC
TNT
TRAUMA
TURBO GT
WANTED
WARLOCK'S QUEST

AMSTRAD CPC

JEUX

12 JEUX FANTASTIQUES 140/190
20 000 LIEUES SOUS LES MERS ..... /149
ALTERED BEAST 95/
AFTER THE WAR 90/139
BATMAN THE MOVIE ..... /140
BEACH VOLLEY 90/140
BEVERLEY HILLS COP 99/140
BLACK TIGER 95/145
BOB MORANE OCEANS 120/165
BOB MORANE SCIENCE-FICTION 199/
BOB MORANE JUNGLE ..... 199 /
CABAL 95/140
CHASE HQ 90/140
CLASSIQUES 1 ..... 120/159
CLASSIQUES 2 ..... 120/159
CLEVER AND SMART 115/155
COIN OP HITS 140/170
COLLECTION KONAMI 110/190
COLOSSUS CHESS 4.0 ..... 90/135
COMPILATION HEWSON ..... /139
COSMIC SHOCK ABSORBER 90/135
CRACKDOWN 90/140
CRAZY CARS 2 ..... 125/165
DAMES GM JUNIOR PCW ..... /170
DEFITS DE TAITO 140/199
DOUBLE ACTION 140/190
DOUBLE DETENTE ..... /149
DOUBLE DRAGON 2 ..... 95/145
DRAGON SPIRIT ..... /145
DREAM WARRIOR 99/
DYNAMITE DUX 95/145
EAGLE'S RIDER ..... /190
ELIMINATOR 99/159
E-MOTION 105/145
EPYX 21 ..... 140/190
FIRE ..... /149
FIST AND THROTTLES ..... /129
FORCES MAGIQUES 139/
GAME SET MATCH 2 ..... 125/165
GAMES WINTER EDITION 99/
GAZZA'S SUPER SOCCER 135/175
GEANT D'ARCADE 2 ..... 149/219
GHOSTBUSTERS 2 ..... 95/135
GOLD SILVER BRONZE 159/
GOLD HITS N° 3 ..... 110/
GOLDEN 7 ..... 99/
HARD DRIVIN' ..... /135
HATE ..... /99
HEAVY METAL 95/139
HEROES OF LANCE 90/190
HOT ROD 95/145
HUMAN KILLING MACHINE ..... /159
IMPOSSAMOLE 95/145
INDIANA JONES ARCADE 90/140
IZNOGOUD ..... /199
KICK OFF ..... /175
KNIGHT FORCE 129/169

AMSTRAD CPC

JEUX

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD .. 140/190
LA COLLECTION CPC 159/225
LA COMPIL' OCEAN 149/225
LEADERBOARD `COLLECTION ..... /159
LED STORM 99/
LES 100 % A D'OR 140/190
LES AVENTURIERS ..... 120 /
LES BARBARES 145/195
LES BEST DE US GOLD 139/
LES FANATIQUES ..... /245
LES FUTURISTES 120/
LES HITS DE NOEL 95/
LES INCORRUPTIBLES 95/145
LES JUSTICIERS 140/190
LES PRIVES 120/160
LES VAINQUEURS 140/190
MAITRES NINJA 120/170
MANOIR MORTEVIELLE ..... /195
MARQUE JAUNE 125/
MAXIBOURSE 125/165
MENACE SUR L'ARCTIQUE 99/
MICKEY MOUSE 99/
MISSION EN RAFALE 120/
MOONWALKER ..... /139
NETHERWORLD 99/
NIGHT RAIDER 99/
NINJA WARRIORS 95/145
NINJA SPIRIT 95/145
OCEAN DYNAMITE ..... /195
OPERATION THUNDERBOLT ..... /139
PAC MANIA 95/129
PACK AMSTRAD ..... /155
PHENIX NOIR 99/
PIPEMANIA 135/175
PURPLE SATURN DAY ..... /170
P47 ..... /129
QUARTERBACK ..... /149
RAINBOW ISLAND 90/140
RALLY CROSS CHALLENGE 139/179
RETURN OF THE JEDI 90/
RICK DANGEROUS ..... /140
ROY OF THE ROVERS 99/
SOS OVOIDES 135/175
SCRAMBLE SPIRITS 90/129
SHINOBI 90/140
SIDE ARMS 99/
SKY HUNTER ..... 125 /
SKYX ..... /120
SPACE HARRIER 2 ..... 90/129
SPIDERMAN 130/170
STARGLIDER 125/
STIPFLIP ..... /95
STREET SPORT BASKETBALL 99/
STRIDER ..... /140
SUPER SCRAMBLE ..... /159
SUPER WONDERBOY 90/140
TEST DRIVE 2(THE DUEL) ..... /165
THE DEEP 99/159
TOTAL ECLIPSE 95/
TURBO OUTRUN 95/145
WILD STREETS ..... /170
X-OUT ..... /145

PROMO 90F

A VIEW TO KILL 90/
ACTION REPLAY 90/
ALTERNATIVE WORLD GAMES 90/
ANARCHY 90/
BEST OF CODE MASTERS (VOL 1) ... /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 2) ... /90
BEST OF CODE MASTERS(VOL 3) .... /90
BEST OF CODE MASTERS (VOL 4) ... /90
BLUE STAR ..... /90
BLUE WAR ..... /90
BOULDER DASH 90/
BRIDE OF FRANKENSTEIN 90/
BUDGET FAMILIAL ..... /90
CAMELOT WARRIORS 90/
CHALLENGE OF THE GOBOTS 90/
CHAMONIX CHALLENGE ..... /90
CHAMPIONSHIP SPRINT ..... /90
CHAMPIONSHIP BASKETBALL ..... /90
CHARLIE CHAPLIN 90/
CHARTBUSTERS 90/
COMPUTER HITS 4 ..... 90/90
CONTINENTAL CIRCUS 90/90
DANDY 90/
DARK SPECTRE ..... /90
DEACTIVATORS 90/
DEATHRIDE 90/
DEATHSCAPE 90/
DOGFIGHT 2187 ..... 90/
DON CAMILLO ..... /90
DUNGEON'S REVENGE ..... /90
ERE HITS VOL 1 ..... /90
FREDDY HARDEST 90/90
GALACTIC GAMES 90/
GARDEN PARTY ..... /90
GEE BEE AIR RALLYE 90/
GETDEXTER 2 ..... /90
GIFT PACK THRILLER ..... /90
GOTHIC 90/
GREYFELL 90/
HEARTLAND 90/
HI-JACK 90/
HIGH FRONTIER 90/
HIVE 90/
HOWARD THE DUCK 90/
HYBRID 90/
IK PLUS ..... /90
IMPOSSABALL 90/
ISS ..... /90
JUNGLE JANE ..... /90
KARNOV ..... /90
KILL UNTIL DEAD 90/
KILLER RING 90/
L'ANGE DE CRISTAL ..... /90
LA FORMULE ..... /90
LED STORM ..... /90
1000 BORNES ..... /90
METRO 2018 ..... /90
MONOPOLIC 90/
PETER BEARSLEY 90/
POWER PLAY 90/90
PULSATOR 90/
4x4 OFF ROAD RACE ..... /90
QIN ..... /90
RAMBO 3 ..... 90/
RANARAMA ..... /90
REX ..... /90
SARACEN ..... /90
SENTINEL ..... /90
SEPULCRI 90/
SOCCER 86 ..... 90/
SOS SPACE ..... /90
SPACE ACE ..... /90
SUPER FLIPPARD ..... /90
SUPERMAN 90/
SUPER SKI 90/90
SUPER SPRINT ..... /90
SUPREME CHALLENGE 90/
SURVIVOR 90/
TAI PAN 90/
THE EYE 90/
THEY STOLE A MILLION 90/
THING ON A SPRING 90/
TOURNAMENT 90/
THRILL TIME GOLD 90/
TRIAXOS 90/
TUJAD 90/
V ..... /90
20 000 AVANT JESUS-CHRIST ..... /90
WERNER 90/
WONDER BOY ..... /90

K7/DISQUETTES

THOMSON

BIVOUAC ..... /99
BLUE STAR ..... /99
BLUE WAR ..... /99
BREAKER ..... /99
BUDGET FAMILIAL ..... /99
CAPTAIN BLOOD 169/199
CLASSIQUES 1 ..... 169/199
CLASSIQUES 2 ..... 169/199
CLASSIQUES 3 ..... 169/199
CLASSIQUES 4 ..... 169/199
CRAZY CARS ..... /199
CRUCIAL TEST ..... /159
DAKAR 4x4 ..... 99/129
DEMONIA ..... /99
DON CAMILLO ..... /99
DOSSIER BOERHAVE ..... /99
GARDEN PARTY ..... /99
GRAND PRIX 500 CC ..... /99
INFORMAKIT (TO) ..... /99
KARATE (MO6 TO) 99/
L'AFFAIRE SIDNEY ..... /99
LA MARQUE JAUNE ..... /99
LAS VEGAS (MO5) ..... /99
LAS VEGAS (TO7 70) ..... /99
LES ATHLETES 2 ..... 129/
LES ATHLETES (MO6) 129/
LES CHEVALIERS 129/
LES DIEUX DE LA MER ..... /99
LES DIEUX DU STADE (TO9) ..... /99
LES DIEUX DU STADE (MO5/TO7 70)/99
LES FUTURISTES 129/
LES HITS DE GREMLIN 195/195
LES HITS D'OCEAN 195/195
LES PRIVES 129/
LES RIPOUX 99/129
MARCHE A L'OMBRE ..... /99
MAXI BOURSE ..... /169
MEURTRES EN SERIE ..... /99
MONOPOLIC ..... /99
OCEANIA ..... /99
PLANETE MORTE ..... /99
PLAY BAC ..... /99
QUAD ..... /99
RELANCE (TO) ..... /99
RODEO ..... /99
SOS SPACE ..... /99
SUPER FLIPPARD ..... /99
SUPER SKI ..... /99
X-RAY ..... /99

(Dans la limite des stocks disponibles)

BON DE COMMANDE A ENVOYER A
BY MAIL - 8, rue Robert-Planquette, 75018 PARIS

TITRES	PRIX
Adhésion au club	+ 150 F
Carte club N°.....(-10% sauf promo)	-
Frais de port jeux : 20F ; matériel : 100F ; 50 disquettes vierges : 30F (+10F par 50 suppl.)	
Total à payer =	

NOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE.....CODE POSTAL .....
Tél. : .....
TYPE DE CONSOLE OU D'ORDINATEUR .....
..... K7 ☐.....DISK ☐

MODE DE PAIEMENT :
☐ **CHEQUE**
☐ **MANDAT-LETTRE**

PC HOLIDAYS

Musique, promos étudiants, formation etc., voici de quoi préparer vos vacances... et la rentrée.

Et nous voici une fois de plus plongés dans la "hot-list" de Softsel (le classement des matériels et logiciels les plus vendus aux USA) : il nous semble important de vous communiquer régulièrement cette référence. Hélas le classement - tant software que hardware - ne varie pas autant que le Top 50. Il comporte néanmoins une différence par rapport au précédent : le lecteur de disquettes **BridgeFile 5"1/4** cède la place de leader au **Basic Jumbo Internal Tape Drive** de Colorado Memory Systems.

Pour les autres catégories, aucun mouvement d'importance n'est observé : la **KX-P1124 Dot Matrix** de Panasonic détient toujours la première place de la catégorie imprimantes, le **MultiSync 2A** de Nec garde la tête de la catégorie moniteurs, et la légendaire **Microsoft Mouse** de Microsoft se classe encore première dans les accessoires.

PROMOS ETUDIANTS

Attention ! Avis à tous les étudiants en mal d'informatique... et de fric. La société Daewoo France - située au 79, avenue François Arago à Nanterre - propose (jusqu'au 30 juin au moins) deux promotions exceptionnelles, ou plus clairement deux configurations complètes à des prix plus qu'alléchants. Elles consistent en un **CPC 6200** équipé d'un microprocesseur Intel 80286 à 12 Mhz, d'une RAM de 640 Ko, d'un disque dur de 20 Mo et d'un drive 5"1/4 d'une capacité de 1,2 Mo. La différence entre les deux versions réside dans l'écran - un CMM 210 12" monochrome TTL (MDA / Hercules) pour la première et un CMC 430 14" EGA couleur pour la deuxième - ainsi que dans les logiciels offerts : le traitement de texte **Daceasy Word 2** dans les deux cas et le tableur **Lucid 3D** pour la configuration couleur.

Le prix de ces configurations : 10 990 F en monochrome et 12 990 F en couleur. Pour plus de renseignements, téléphoner au 46.95.30.00.

MUSIC MUSIC

Les possesseurs de PC sont de plus en plus nombreux à avoir compris que leur ordinateur constitue une occurrence de premier choix en tant que studio musical à domicile... C'est en tout cas ce qu'affirme la société Fretless, éditeur de *Sequence 1000* (cf. Micro News n°31, page 19). Il est vrai que la gamme importante de produits proposés par cette société et surtout leur excellent rapport qualité/prix tend à faire pencher la balance au détriment du ST. Outre *Sequence 1000*, qui représente le haut de gamme des séquenceurs sur PC (pour un prix de 2 690 F), Fretless propose toute une panoplie d'outils.

Basé sur le même principe que Sequence 1000, **Big Time** jouit néanmoins de caractéristiques plus restreintes, ce qui justifie la différence de prix (1 290 F). Il s'agit tout de même d'un séquenceur 24 pistes avec 10 mémoires de temps et possibilité d'éditer tous les événements MIDI. *Big Time* fonctionne sur n'importe quel PC 512 Ko CGA, mais nécessite au minimum deux lecteurs de disquettes et une souris.

D'autres séquenceurs se trouvent également disponibles, il s'agit des **Use-Fool** qui sont dédiés spécifiquement à des synthétiseurs ou expandeurs afin d'en tirer le meilleur parti. Il existe six *Use-Fool*, **MT-32** (spécifique Roland MT-32), **4D** (toute la gamme Roland D), **CM-32L/LAPC1**, **CM-32P**, **CM-64** et **U-20**. Chaque *Use-Fool* est commercialisé au prix de 1 990 F.

Bien évidemment, inutile de rêver à vos futures compositions si vous ne possédez pas d'**interface MIDI**. Rassurez-vous, cela ne vous coûtera pas une fortune : 990 F l'interface sans synchronisation FSK et 1 390 F l'interface avec FSK. Mieux, vous pouvez faire une petite économie en acquérant simultanément le séquenceur et l'interface.

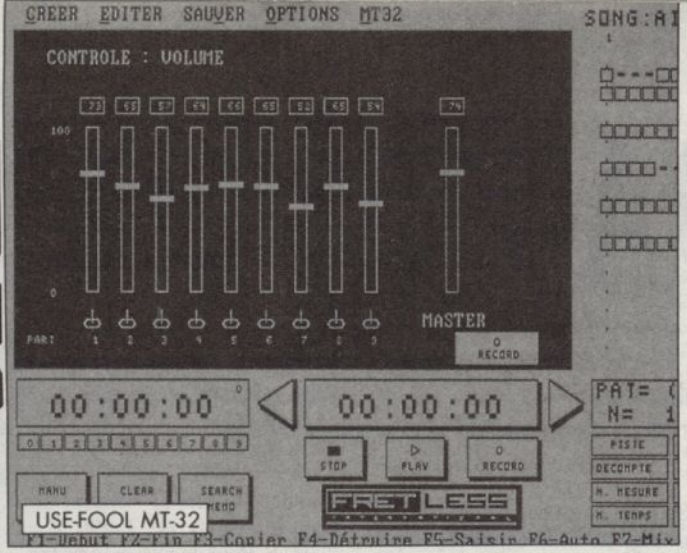
Les deux packs proposés sont : le **Pack Sequence 1000** (logiciel *Sequence 1000* + interface MIDI sans synchronisation FSK) et le **Pack Big Time** (logiciel *Big Time* + interface MIDI sans synchronisation FSK). Ils se vendent aux prix respectifs de 3 590 F et 2 190 F. Pour de plus amples renseignements, contacter Fretless International, 3, rue Gabriel Laumain, 75010 Paris. Tél. : 42.46.28.03.

AROUND MIDI

Restons dans la musique et plus précisément dans l'univers MIDI avec MIDI Service qui inaugure son nouveau serveur télématique : **3617 MIDI**. Celui-ci recèle quantité d'orchestrations musicales pour séquenceurs MIDI en téléchargement libre et permanent.

Le classement des orchestrations est effectué par formats de séquenceurs ou par types musicaux (onze en tout). Voilà de quoi régaler les compositeurs en mal de créativité, d'autant que le coût moyen du téléchargement d'une orchestration est de 20 F - une broutille !

NEWS



USE-FOOL MT-32

TRANSFERT PAS CHER

En matière de réseau, il n'y a pas deux poids, deux mesures... c'est bien, mais c'est cher ! L'arrivée sur le marché du **LanLink Laptop** de TSL - distribué en France par Omnilogic - réduit à néant cette affirmation. 1 400 F HT, oui, vous avez bien vu, c'est le prix de ce logiciel de transfert de données entre deux postes. A ce prix-là, on n'hésite pas. D'autant que le *Lanlink Laptop* a plus d'un tour dans son sac. Primo, il se révèle être le mini-réseau le plus rapide du marché avec un débit de 64 Ko par seconde. Secundo, il peut être mis en œuvre en quelques minutes grâce à un module d'installation automatique. Tertio, il supporte une distance de connexion pouvant atteindre les 120 mètres - plus que suffisant dans la majorité des cas.

SECURITE OBLIGE

Un disque dur, c'est du costaud, jusqu'au jour où ça foire... Et quand ça foire, y'a plus qu'à aller faire un tour à Lourdes et si ça ne marche pas, il ne vous reste plus que Lisieux pour pleurer. Bref une seule solution : la prévention - et pour ça rien de tel que **Norton Backup**. Premier d'une série de produits conçue par PNCI et destinée au marché des logiciels de sauvegarde, *Norton Backup* permet la création de sauvegardes de fichiers sélectionnés ou de la totalité d'un disque - le tout rapidement et facilement. *Norton Backup* dispose de cinq types de sauvegarde, de trois niveaux de vérification de données et de trois niveaux de compression de données, ainsi que de trois niveaux d'utilisation (prédéfini, standard et avancé). Simple d'installation - le test des performances et la configuration du logiciel par rapport à votre machine s'effectue automatiquement -, le programme se présente sous forme de fenêtres et de menus accessibles au moyen de la souris ou du clavier. La version 1.1 de *Norton Backup* est d'ores et déjà disponible en anglais au prix de 1 750 F HT et sortira en version française fin juin. Pour plus de renseignements : Frame, 32 bis, rue Victor Hugo, 92800 Puteaux. Tél : 47.72.77.77.

FORMATION

Vous tripotez de l'informatique depuis peu et désirez approfondir vos connaissances sur certains logiciels afin de vous constituer un bagage avant de vous lancer dans le monde du travail. Avec la société **Forma 2**, aucun problème sinon les tarifs qui ne sont pas à la portée de tous. De l'initiation à l'informatique aux logiciels intégrés en passant par l'étude des langages, tous les domaines ou presque sont abordés en stage. Deux centres sont à votre disposition - d'une part à Nanterre, 33, avenue de Rueil, 92000 Nanterre et d'autre part à La Défense, 23, rue Pasteur, 92250 La Garenne-Colombes. Un seul numéro de téléphone : 47.24.13.13.

A la prochaine !

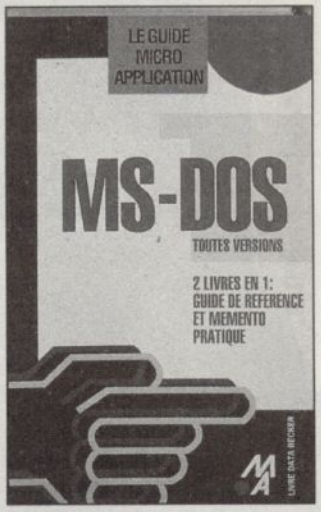
Abondos

3615
MICRONEWS
C'EST TOUS LES SOIRS
ROSIE EN DIRECT

MS-DOS
(toutes versions)
Micro Application
490 pages, 128 F

Sous un format de poche très pratique (on peut l'emporter partout), se cache une vraie mine d'or pour les possesseurs de PC. Ce guide se propose de vous faire découvrir - à travers deux approches complémentaires - les capacités du MS-DOS. La première partie, sous forme de mémento pratique, propose une présentation claire et détaillée du système d'exploitation.

Un classement judicieux des principaux thèmes permet de répondre rapidement



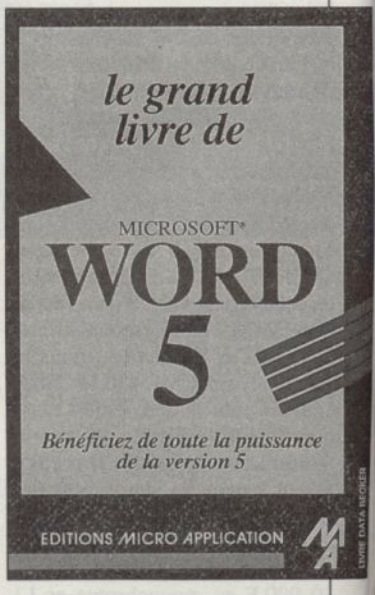
à une foule de questions. On trouve des solutions adéquates à des problèmes du type : "Quel est le rôle d'un disque virtuel ? Comment accélérer le clavier ?" etc.

La seconde partie, le guide de référence, est consacrée à l'explication et à l'utilisation de toutes les commandes - tous les paramètres et options se retrouvent accessibles en un seul coup d'œil. Un classement alphabétique vient compléter cet excellent livre. Voilà un guide indispensable à la portée de tous !

LE GRAND LIVRE DE WORD 5
Micro Application
815 pages, 245 F
295 F avec disquette

Eh oui ! Nous en sommes déjà à la cinquième version de Word - certainement le plus puissant et le plus répandu des traitements de texte de par le monde. Cette dernière version, sortie uniquement pour PC, reprend l'essentiel des commandes des précédentes mais en outre apporte d'autres possibilités à l'utilisateur. Très complet, il passe en revue (à travers 800 pages) les nombreux domaines d'applications de ce logiciel : lettres, formulaires, tableaux, livres, brochures...

Des explications claires rédigées par des spécialistes de l'édition, des astuces et des conseils de spécialistes vous entraîneront plus loin que vous l'avez jamais imaginé. Le livre se découpe en chapitres d'une clarté exemplaire : apprentissage, fonctions de la PAO, gestion de gros documents, fonctions avancées (publipostage, macrocommandes...), astuces et conseils. Une référence, incontestablement !



MAGIQUE, FANTASTIQUE, ENVOUTANT... VOICI

LOOM

Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente

Photos d'écran sur PC

Distribué par

UBI SOFT

1, voie Félix Eboué
94000 CRÉTEIL

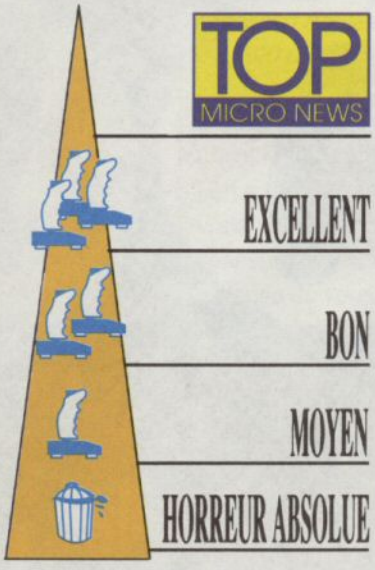
Bien après le passage de la Deuxième Ombre, alors que les dragons régnaient sur le crépuscule et que maintes étoiles brillaient, débuta l'époque des Grandes Guildes.

Forgerons, bergers, et le clergé, chacun d'entre eux dédiés au contrôle absolu d'un savoir secret. Les tisserands faisaient partie d'une autre guilde. Durant des siècles, leur artisanat transcenda des limites même du tissu, et finit par inclure la matière même dont la réalité était faite. A présent une force étrange disseminе les tisserands, en laissant seul un jeune garçon pour élucider ce mystère. Aidez donc le jeune Bobbin à sauver sa Guilde... et vous pourrez peut-être ainsi aider le monde à éviter une catastrophe effroyable.

DÉJÀ DISPONIBLE SUR PC
IL ARRIVE BIENTÔT SUR AMIGA
ET ATARI ST EN FRANÇAIS

LUCASFILM™ GAMES

TOPS SOFTS



TOP
MICRO NEWS
PREVIEW

UNREAL

Un monde perdu prodigieusement animé dont même les pièges innombrables font rêver...

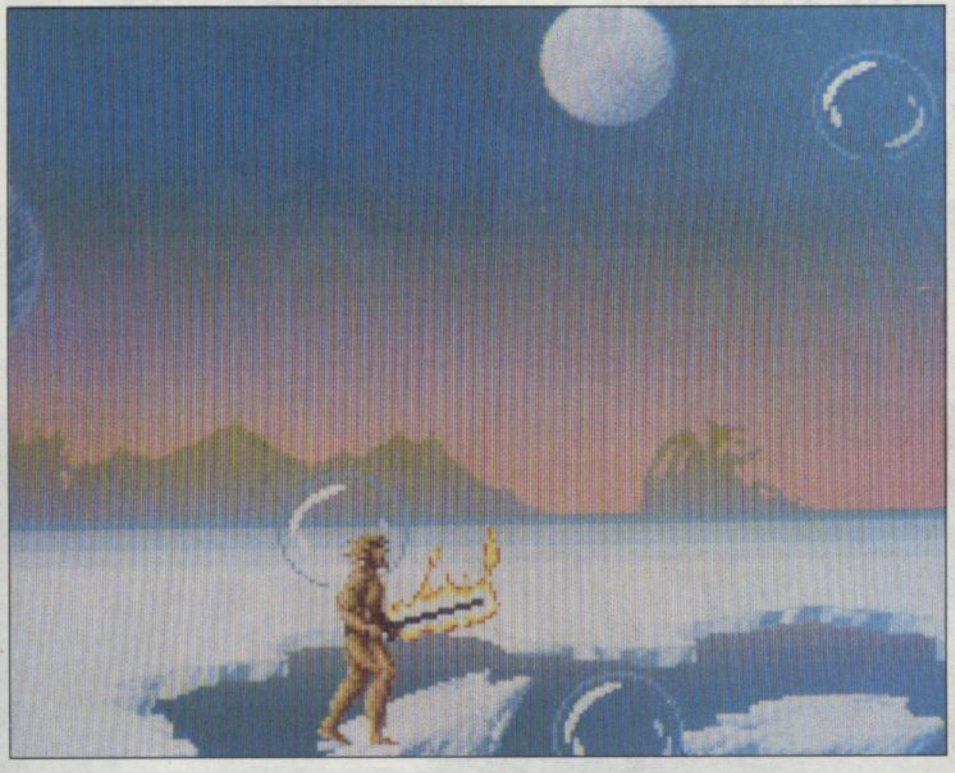
Un tel déluge de couleurs, de subtils dégradés, de sons digitalisés criants de vérité, un scrolling différentiel de toute beauté, on n'avait pas vu ça depuis *Shadow of the Beast*. Les puristes feront remarquer que les graphismes apparaissent tout de même un tout petit peu moins travaillés - mais c'est au profit de l'animation et de la jouabilité qui se révèlent bien supérieures à celles du célèbre soft de Psygnosis ! Les monstres de *Shadow of the Beast* étaient de splendides dessins qu'on agitait devant les griffes du héros, ceux d'*Unreal* réjouissent moins la rétine, certes, mais se déplacent tout seuls sur leurs petites papattes en agitant leurs bras, leurs ailes ou leurs tentacules de façon très réaliste. Ici pas de musique, rien qu'une ambiance sonore (et laquelle ! Gargouillis d'eau, cris d'animaux, souffles de vent etc.) extrêmement prenante qui vous plonge les oreilles les premières dans l'action.

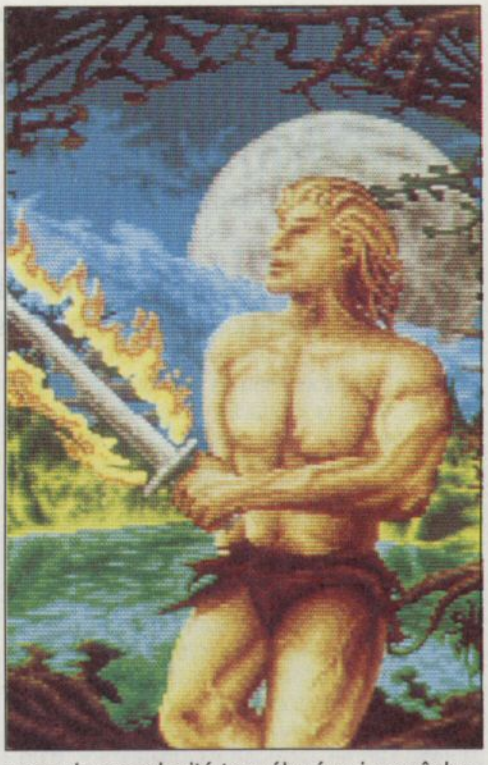
Mais surtout, *Unreal* alterne de simples séquences 2D avec des séquences 3D fantastiques lors desquelles, juché sur le dos d'un dragon, vous survolez des paysages préhistoriques peuplés de dinosaures. Laissons de côté le scénario de service - un gentil barbare va secourir sa copine et combattre les forces du Chaos - et passons directement à l'action.

Vous allez parcourir chacun des cinq niveaux à pied en scrolling horizontal, puis à dos de dragon en 3D (ce qui nous fait en tout dix niveaux !). Chaque tableau bénéficie de superbes décors différents du précédent (forêt, neige, château etc.). Votre épée va s'enflammer lorsque vous la plongerez dans un brasier et deviendra ainsi capable de

cracher des boules de feu bien pratiques pour se débarrasser des monstres sans se salir les mains. Hélas, ces effets ne durent que temporairement et il vous faudra recharger votre arme plus d'une fois. Mais ces emmerdeurs titanesques ne constituent pas les seuls obstacles sur votre route : des fosses, des pics qui surgissent du sol, la glace, le feu et des ponts qui s'écroulent sous vos pas vous causeront également pas mal de soucis. Le survol du paysage, beaucoup moins détaillé graphiquement (tout en restant très impressionnant), bénéficie d'une animation ultrarapide. A cette vitesse, difficile d'éviter les arbres, les arches en pierre et les montagnes tout en essayant de ramasser des bonus et d'éliminer au passage les créatures antédiluviennes qui se déplacent sur le sol en remuant la queue (attitude intolérable dans une production destinée à la jeunesse !).

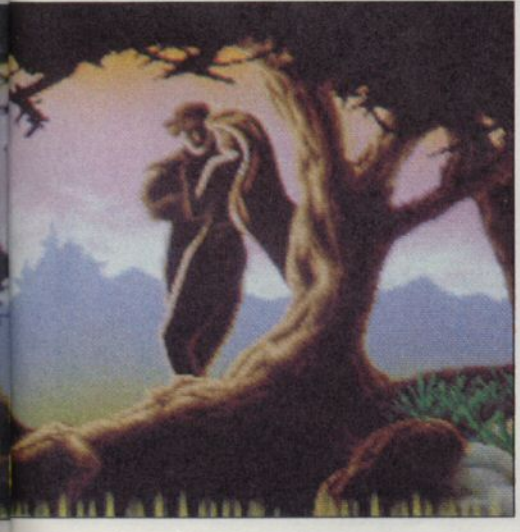
La version que nous avons pu voir n'était pas tout à fait terminée, mais le seul défaut qui pourrait empêcher *Unreal* de remporter un formidable succès consisterait en un niveau de complexité trop élevé qui empêcherait les joueurs moyens d'accéder à la totalité des niveaux. N'ayez crainte, on vous tiendra au courant...





Disquette Ubi Soft pour Amiga.

M.L.

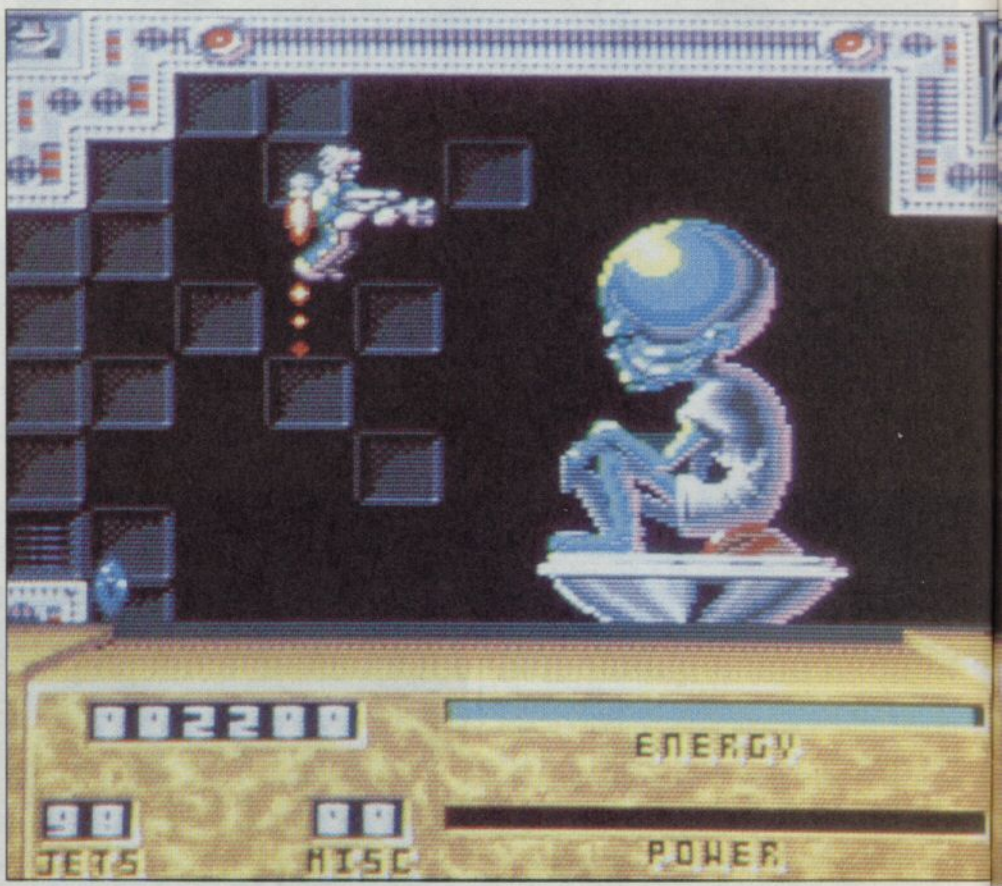


TOP MICRO NEWS

DAN DARE 3 : THE ESCAPE

Ami public numéro 1 en danger !
Sortez le grand jeu, les extraterrestres attaquent.

Dan Dare sort enfin de sa bulle. Ce héros légendaire de la BD anglaise affronte aujourd'hui le monde de la micro. La première aventure de ce colonel de la Flotte Spatiale date de1950 - ce fut le coup de foudre et des millions de jeunes Anglais fantasmèrent sur le personnage. Ce logiciel reprend le scénario des albums : vous êtes transporté dans le Futur et l'humanité vit sous la menace du Mekon, être diabolique qui veut asservir la Terre. Un commando de Treens, émanations du vrai Mekon (mais si, mais con !), kidnappe l'aventurier. Prisonnier du satellite ennemi, il se libère et cherche la porte de sortie. Disposant d'un jet pack, d'un canon à plasma et de bombes, vous devrez pour vous échapper de ce piège mortel retrouver le carburant réparti dans cinq endroits. La réalisation sur CPC frôle le superbe et l'exploration des différentes salles exigera de vous temps de réflexion et cogitations intenses - ce qui garantit à ce jeu une bonne durée de vie.



Disquette Virgin pour Amstrad CPC. Existe également sur Atari ST, Amiga, C64, Spectrum, PC et compatibles.

J.-P.L.

TOP MICRO NEWS PREVIEW

ESCAPE FROM COLDITZ

La grande évasion ne serait-elle donc rien d'autre qu'une grande illusion ?

Situé à l'intérieur du territoire du Grand Reich, le château de Colditz - le plus renommé des camps de prisonniers de guerre - constituait le dernier endroit au monde dans lequel les soldats alliés voulaient se retrouver. Toute évasion y semblait impossible...

La version Digital Magic de ces aventures carcérales est une conversion d'un jeu de plateau de Gibson Games. Elle recrée secteur par secteur en 3D les corridors et les chambres de la forteresse. Il y a plus de 600 salles à l'intérieur et si vous survivez assez longtemps pour voir le tout, vous pourrez admirer (enfin !) le vaste monde du dehors.

Pour gagner, vous devrez vous échapper, passer la frontière commune avec la France et rejoindre la Résistance. Le salut proviendra de votre degré d'inventivité... Quand vous explorerez les chambres et les recoins de la forteresse interdite, vous devrez ramasser de nombreux objets (des draps de lit, du fil de fer etc.) et agrafer des papiers - n'importe quel boy-scout connaît la musique et saura utiliser tout ce qui lui tombe sous la main, équipement militaire compris. Tout ce que vous aurez à faire, c'est de tout essayer.

La découverte des clefs ouvrant les portes de sécurité se révèlera absolument vitale : malheureusement les forces allemandes - superentraînées (à Colditz il y en a un bon paquet) - déclencheront l'alarme à la seconde. Et si vous parvenez à les tuer en leur cognant dessus au corps à corps, vous entrerez dans la légende des évasions célèbres - à vous donc de trouver la bonne combine.

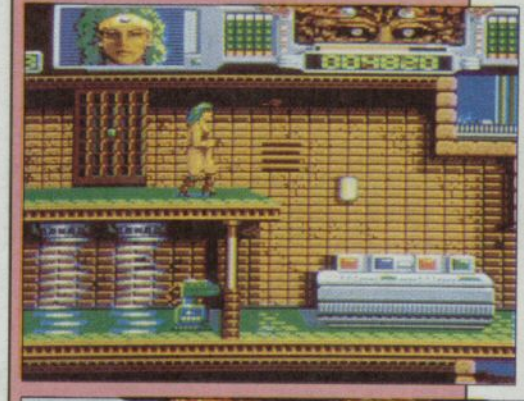
Disquette Digital Magic Software pour Amiga. Existe également sur Atari ST, C64, PC et compatibles. **K.H.**

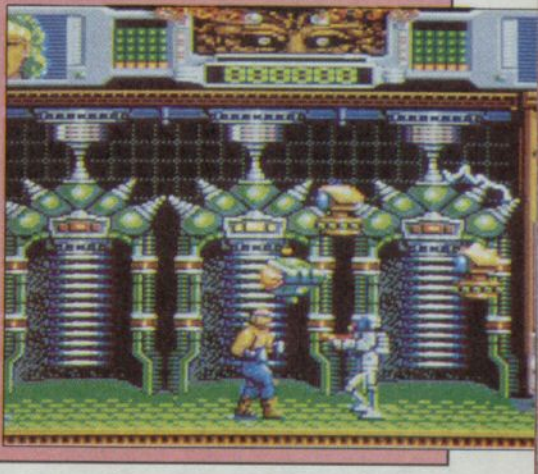
HAMMERFIST

L'année 2245 s'annonce désespérée pour l'humanité - ou plutôt pour ce qu'il en reste... Jamais l'espèce humaine n'a connu une telle misère : les libertés n'existent plus, l'esclavage est devenu le lot quotidien de millions de gens. Derrière cette dictature mondiale se cache le maître du Centro-Holographix ; son esprit diabolique a réussi à réduire les personnalités les plus influentes de la planète à l'état de simples hologrammes, qu'il utilise pour commettre meurtres et attentats. Soudain, l'ordinateur central qui contrôle Hammerfist et Metalisis (deux des créations les plus perfectionnées du despote) se met à déconner. Les deux créatures se rebellent et se lancent aux trousses de leur géniteur - à vous de les guider...

Rien à redire en matière de graphismes et de bruitages, mais en revanche la jouabilité laisse à désirer. Dommage car l'ambiance et les trouvailles visuelles auraient pu facilement lui valoir un *Top*. A essayer néanmoins pour le fun...

Disquettes Vivid Image pour Amiga. Existe également sur Atari ST, Amstrad CPC et Commodore 64. **J.-P.L.**





TOP MICRO NEWS

ITALY 1990

Le mois de juin est là, vive le ballon rond !

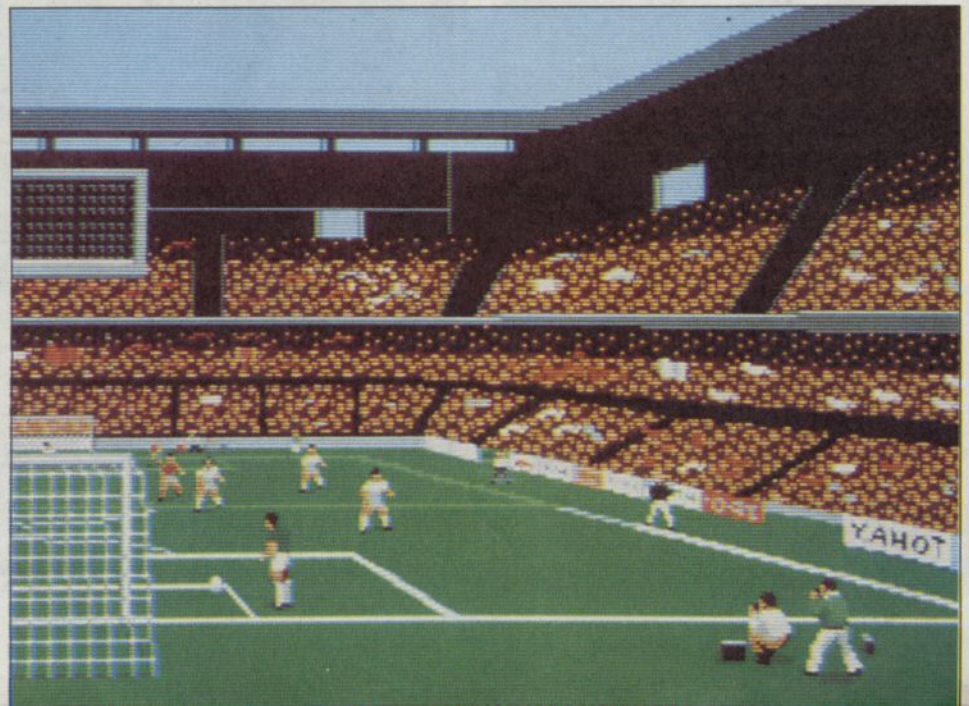
Kick Off était la référence des simulations de foot, notamment au niveau de la jouabilité, mais l'ouverture de la Coupe du Monde arrivant à grands pas, de nouveaux challengers se précipitent sur nos micros. *Italy 1990* a le mérite de vouloir recréer la chaleur et la tension, en un mot l'ambiance qui règnera lors de cette compétition. En effet tous les joueurs officiellement sélectionnés figurent dans le programme et définissent ainsi tous les paramètres du jeu, qui se révèle très rapide, même au bout de temps de pratique assez longs (la fatigue ne serait-elle donc pas un paramètre ?). *Italy 1990* innove également par des graphismes superbes et une animation de qualité à la brésilienne. Une vue de dessus en plongée vous permettra de voir en effet des footballeurs

grands et bien dessinés et non plus des débris de pixels crachoteux qui s'emmêlent les pinceaux de manière surréaliste... Petit inconvénient : le jeu à deux n'est malheureusement possible qu'à l'entraînement (matchs amicaux) et non en mode tournoi mondial.

Tous les coups du football vous attendent au détour de la manette (têtes, dribbles, tacles, glissades, retournés...). Toutefois l'absence d'un scanner qui indiquerait la position de vos joueurs pour les passes fait sensiblement défaut. En effet exécuter des passes devient un casse-tête pour ceux qui cherchent à méditer quelques stratégies. Le tout (avec une documentation très détaillée comprenant un historique de la compétition et des gloires du passé) garde toutefois un aspect superengageant pour les passionnés de la balle au pied.

Ceux qui au seul énoncé du mot "soccer" sont envahis par une impulsion irrépressible - celle de faire bouffer leurs crampons à tous les "footeux" de la planète-, n'apprécieront peut-être pas *Italy 1990*... Mais les sportifs dans l'âme et les véritables amateurs se lanceront à corps perdu dans les parties jusqu'à la finale car la difficulté toujours croissante relance sans répit l'intérêt de jeu. Indispensable pour votre mois de juin !

Disquette US Gold pour Atari ST. Egalement prévu sur Amiga, Amstrad CPC et C64. **J.-M.O.**



WIPE OUT

Si vous avez vu le film *Tron*, vous vous souvenez de la séquence montrant une course de motos lumineuses. Les types se poursuivaient à travers un immense labyrinthe en essayant de se couper la route pour s'éjecter mutuellement. Voilà en gros le principe de *Wipe Out*... Remplacez simplement les motos par des skateboards à réaction, et les mecs par de joyeux aliens ! Une carte dans le coin de chacune des deux vues subjectives présente le terrain en vue de dessus...

Le but est de se qualifier pour la finale du plus grand tournoi de tous les temps. Mais pour y arriver, vous devrez affronter tout un tas d'extraterrestres. Se pose alors un autre problème : les skateboards laissent derrière eux un mur impénétrable et si vous (ou votre adversaire) le heurtez, vous y laisserez votre peau - sauf si vous réussissez à vous écarter juste à temps. Surtout que les concurrents vont adopter des stratégies différentes et qu'il y aura possibilité d'échanger où d'acheter des pièces détachées pour votre skate. Figurent également une option qui vous permet de parier sur les courses et des bonus à ramasser qui se révèleront très utiles - comme le pouvoir de dissoudre les murs. Malgré de bons graphismes et des effets sonores excellents, *Wipe Out* n'est ni assez rapide, ni assez varié pour être qualifié de "must incontournâââble". C'est amusant un moment - seul ou en mode deux joueurs - mais on finit par se lasser.

Disquette Gonzo Games pour Amiga et Atari ST. **K.H.**

CLOUD KINGDOMS

Le premier jeu à faire figurer un héros de software bondissant, résistant et se dirigeant dans 8 directions.

Quand les cristaux magiques de Terry sont volés par le Baron Von Bonsai qui les emmène au pays des Royaumes des Nuages, il ne reste qu'une chose à faire ! Il monte dans son skycopter vert super géant et s'envole à leur recherche. Là, Terry! fouille chaque royaume et retrouve les cristaux sur son chemins, mais tout n'est pas si facile... en route, il rencontre les boules de billard géantes et les méchants monstres insectes.

CLOUD KINGDOMS offre une action de jeu d'arcade prenante jusqu'à la fin ! Chacun des 32 niveaux est totalement différent. Explorez-les tous et régalez-vous grâce à des images fantastiques, des effets sonores et une jouabilité grisante avec le joystick.

Voici un jeu que vous n'arriverez tout simplement pas à éteindre ! ! !

– Avec des bumpers de flipper, de la glace, des aimants, des trous noirs, des pièges, des piscines d'acide, des portes condamnées... trop d'éléments pour tous les nommer !

– Objets à collecter sur chaque écran : diamants, fruits, fleurs, clés, coffres aux trésors.

– Objets supplémentaires : ailes, pots de peinture, horloges, chaussures bondissantes, chaussures de course, boisson gazeuse et potion.

– La version ST offre la même qualité de son que la version Amiga.

– Par Dene Carter, le créateur de titres hit tels que « Druid » et « Enlightenment ».

Disponible fin avril sur ST, Amiga, CBM 64, IBM PC.

DISTRIBUE PAR UBISOFT

MILLENNIUM

DISTRIBUE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

TOP MICRO NEWS

SPACE MANBOW

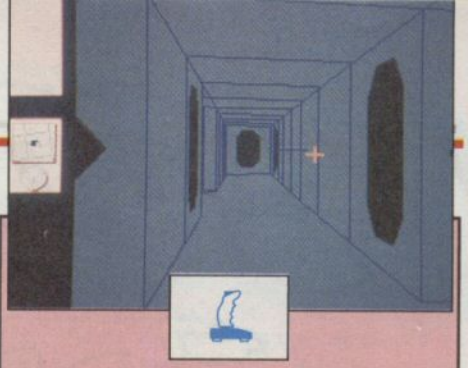
Dans le domaine impitoyable des tirailleurs galactiques, de solides facultés d'adaptation vont se révéler indispensables...

Les accros du joystick, les allumés du "déglingue tout et ramasse les morceaux avant de te casser plus loin" vont être servis. Ce jeu est un morceau de choix pour tous les adeptes de la destruction totale, irrémédiable et apocalyptique. Avant de vous balancer quelques morceaux choisis de cet incandescent shoot'em up, un petit avertissement (les possesseurs de 16 bits feraient bien d'y jeter un œil - voire les deux) : imaginez que ce petit joyau tourne sur MSX2 et MSX2+ (des 8 bits) et que le

résultat soutient largement la comparaison avec un Amiga ou même une console Nec, quasiment incroyable ! Techniquement ça fait dans le grandiose et en plus les sept niveaux sont tous très différents et excitants à jouer. Après une séquence d'ouverture très réussie, vous pénétrez dans le vif de l'action : obligation de détruire sur une planète hostile (grâce à votre vaisseau hypersophistiqué) le repaire d'un odieux alien. Le premier niveau vous entraîne dans un face-à-face démentiel avec un tank géant. Faut pas mollir car ça fuse de partout, le tableau présente un superbe scrolling horizontal, un autre vertical et

un multidirectionnel plein écran (eh oui, c'est possible !). Les monstres de fin de niveau vont vous étonner par leur variété : taupe-crustacé, escargot géant, homard, boule, un alien (comme dans le film du même nom), une tête géante et enfin le vaisseau-mère. Selon un bon vieux principe, des bonus et des armes supplémentaires vous sont acquis dès que vous éclatez un ennemi. Cette cartouche soutient la comparaison avec *Nemesis* ou *R-Type* par la qualité de sa réalisation et la variété de ses niveaux... Un must de plus pour Konami !

Cartouche Konami S.C.C. pour MSX2 et MSX2+. **J.-P.L.**



THE COLONY

Quelle déception ! Les possesseurs de Macintosh qui ont eu le bonheur de pratiquer ce jeu sur leur micro n'en croiront pas leurs yeux. Ce qui était un must sur Apple s'étale lamentablement sur Amiga. Voici l'idée de départ : à la suite d'un message de la colonie Delta 5-5, vous êtes propulsé dans cette station pour y découvrir l'origine d'un virus inconnu qui a tout ravagé. L'affichage en 3D formes pleines, bien réalisé, constitue le seul point positif car malheureusement, cette mauvaise adaptation ne procure qu'ennui et lassitude. Il aurait été préférable, au lieu de ne pratiquer qu'une simple copie, de retravailler l'ensemble. Quant on a connaissance des vastes possibilités d'un Amiga, il est difficile de s'intéresser à cet espace en deux couleurs (noir et blanc) - bien terne par rapport à d'autres jeux d'aventures. *Colony*, sur Amiga, est encore à faire...

Disquettes Mindscape pour Amiga. Existe également sur Macintosh.

J.-P.L.

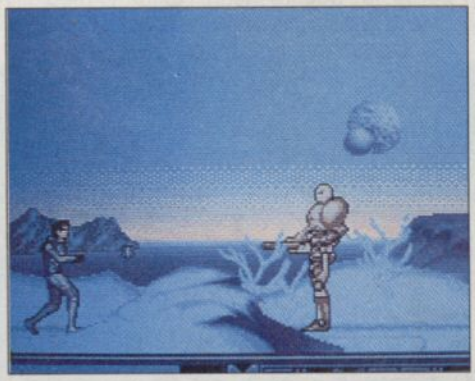
TOP MICRO NEWS

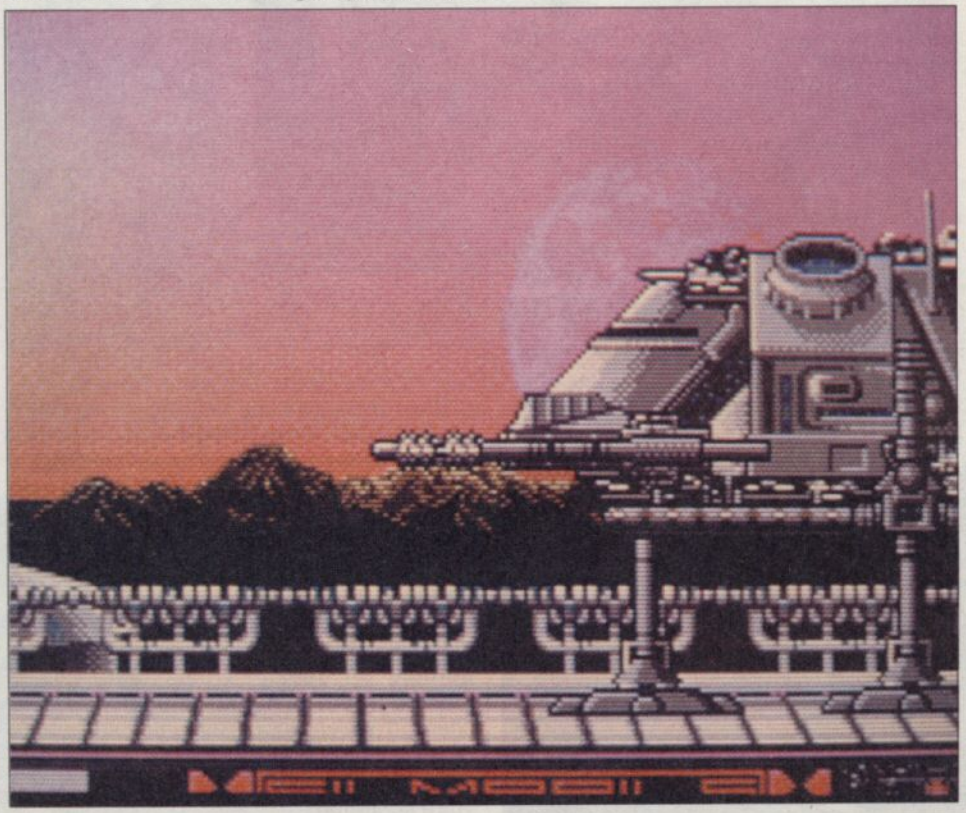
STARBLADE

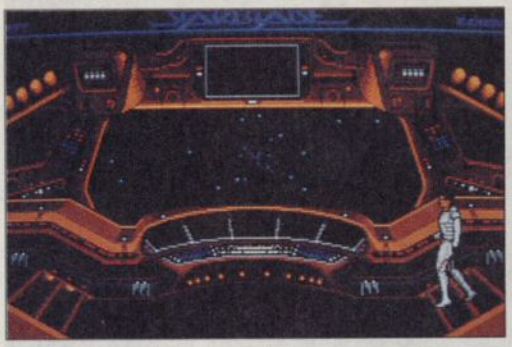
Un véritable *Blade Runner* des étoiles ! Avec disquettes à la clé de l'énigme...

En tant que leader de la rébellion, vous allez explorer la galaxie à bord de votre vaisseau, le *Starblade*, à la recherche de disquettes contenant les coordonnées de la planète sur laquelle se cache Génolyne, la Grande Prêtresse des forces du Chaos. Vous devrez ensuite la détruire, histoire de lui faire passer l'envie de régner sur l'espèce humaine. Pour commencer, explorez le *Starblade* et fouillez placards et recoins : vous y trouverez une épée laser et une combinaison qui vous permettra de respirer lorsque vous irez vous promener sur des planètes privées d'oxygène. Votre voyage sera fréquemment interrompu par des combats en 3D dans l'espace, où vous aurez à faire face aux vaisseaux aliens, à des mines flottantes ou à des chocs avec les météorites. Si vous tombez en rade dans l'espace, vous pourrez toujours envoyer un S.O.S. pour qu'une dépanneuse vienne vous chercher - mais méfiez-vous, les garagistes aliens étant aussi malhonnêtes que les nôtres, l'addition risque d'être salée !

Votre personnage se déplace dans les trois dimensions lorsqu'il est à bord de son vaisseau, mais ne peut avancer que sur le plan horizontal lorsqu'il a atterri sur une planète. A vous de dialoguer avec les indigènes locaux à coups de laser, ou plus finement en essayant de procéder à des échanges commerciaux, afin de mettre la main sur les disquettes éparpillées à travers la galaxie. Bien sûr, *Starblade* ressemble par moment à *Targhan*, *Colorado* ou au *Fétiche Maya*, mais une fois de plus la sauce prend plutôt bien et on se laisse facilement emporter par l'action. Les splendides graphismes - encore plus détaillés que dans les précédentes productions Silmarils - ainsi que les bruitages vous plongent dans l'ambiance de *La guerre des étoiles* et de ses fameuses portes coulissantes à fermeture turbobifougnazée-triconvexe au bruit si caractéristique : pschhhhhhhiiiitt !







Disquette Silmarils pour Atari ST. Egalement prévu pour Amiga, PC et compatibles.

M.L.

TOP MICRO NEWS

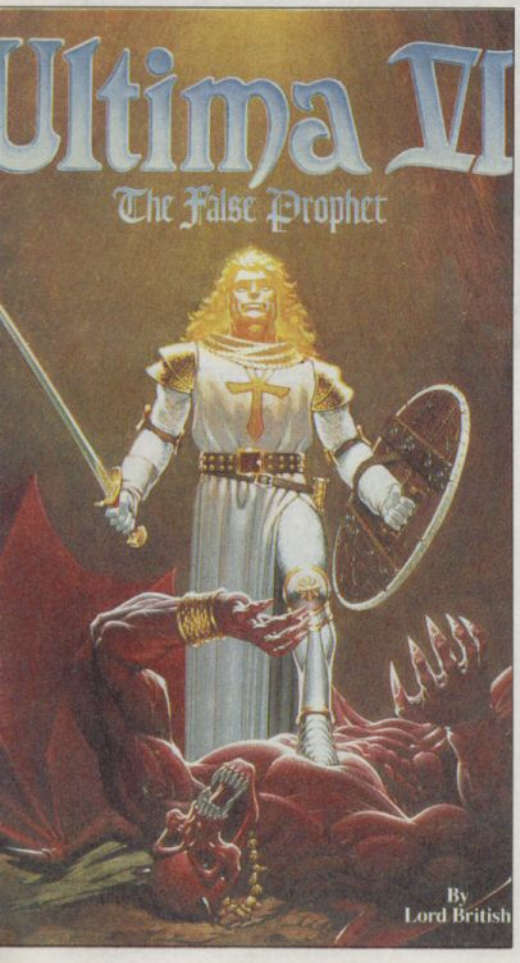
ULTIMA 6

Meeting d'enfer à Brittania. Les forces maléfiques sont de retour - rien que pour vous occire. Le pied !!!

Après avoir passé de longues nuits à résoudre l'énigme du précédent chapitre, vous voici de nouveau dans vos pénates, goûtant un repos bien mérité en charentaises devant un poste cathodique - zappant aussi vite sur vos émissions favorites que vous balancez avec ferveur des coups d'épée dans la bidoche de quelques créatures.

D'un seul coup, vous ressentez une étrange impression venant de l'extérieur... Le ciel s'assombrit, un orage s'annonce et des trombes d'eau commencent à déferler. Vous distinguez, tout près de chez vous, un cercle de pierres - vous sortez et allez dans sa direction : c'est une porte temporelle qui vous invite à vous transporter pour une petite balade dans le royaume de Brittania. A peine arrivé dans ce lieu enchanté, vous découvrez

une roulotte, dont l'unique occupante, une gitane, vous propose de déterminer votre valeur par l'étalonnage des facultés émotionnelles au moyen d'un savant dosage de mixtures colorées. Assommé par un long sommeil réparateur qui débouchera au réveil sur un cauchemar titanesque (au cours duquel d'ignobles harpies se trouvent conviées à savourer votre viande froide sur un autel sacrificateur), vous sentez que la mort approche... Le fil de votre vie passée se déroule en quelques secondes, quand subitement une flèche transperce le bourreau chargé d'avaler sans condiments votre bulletin de naissance. Quatre formes de vie amicales apparaîtront dans ce chaos pour concourir à votre libération.



Ainsi débute le sixième scénario d'*Ultima* - riche de rebondissements, paysages et créatures innombrables - dont vous devrez venir à bout sans faillir sous la forme de différents avatars.

Porteur de thèmes sans cesse renouvelés par la richesse de l'intrigue, *Ultima 6* innove encore avec le rajout de multiples options qui sauront ravir aussi bien l'humble novice que le vétéran. La dialectique n'a guère changé, mais une plus grande quantité de personnages secondaires, posant des devinettes ou lançant des vannes dont l'unique clef se trouve dans le Compendium, ont fait leur apparition.

Enfin, des graphismes détaillés aux multiples animations font de cette sixième mouture un must ludique dont il est pratiquement inutile de faire la réputation.

Disquettes Origin pour PC et compatibles. Egalement prévu sur Commodore 64/128, Amiga et Apple 2. **P.G.**

THE TOYOTTES

Après *Tintin* et *Les Tuniques Bleues*, Infogrames continue à piocher dans le répertoire BD. Mais cette fois-ci, la pioche a touché le mauvais filon. Pourtant *Les Toyottes*, issus des albums de Carpentier, sont des personnages sympas. Ces charmantes créatures - des rats, by the way - vivent dans un monde souterrain régi par les lois qu'édicte un monarque plutôt tyrannique. Un jour le fils du despote (Barnabé de son petit nom), se paume en jouant au ballon dans les nombreux couloirs du royaume. Pris d'une colère sans nom, le père de l'infortuné disparu envoie un volontaire désigné d'office à la recherche de sa progéniture. Le valeureux soldat, Cyprien, tremble comme une feuille morte à l'idée d'affronter les monstres qui peuplent ces galeries. Vous dirigez le héros dans un dédale de salles remplies de tuyaux, d'ascenseurs, d'escaliers, d'échelles, de gruyères et d'objets insolites. L'idée de départ semblait sympa, mais la réalisation ne suit pas. On est vite complètement perdu, les décors frisent l'extrême médiocrité et la jouabilité est tombée aux oubliettes. Dommage, dommage - nos héros de papier méritaient beaucoup, beaucoup mieux...

Disquette Infogrames pour Amiga. Existe également sur Atari ST.

J.-P.L.

PREVIEW

SHOCK WAVE

Le scénario de *Shock Wave* ne surprendra aucun amateur de shoot'em up : confortablement assis dans le cockpit de votre supervéhicule de combat, vous devez zigzaguer et fondre au cœur de terres inconnues en essayant de descendre ou d'éviter les hordes de créatures extraterrestres qui marchent mécaniquement sur vous !

Ce genre d'histoire convient très bien à n'importe quel jeu vidéo - qu'il soit question de *Scramble* ou de *R-Type 2* - mais ce qui rend celui-ci différent des autres, ce sont ses effets graphiques ! Tout les accros qui ont déjà joué à *Digital Magic's Drivin' Force* (un clone de *Kind of Power*) savent que sa routine 3D génère quelque chose de spécial... Et il semble que celle de *Shock Wave* ait été améliorée ! Les programmeurs prétendent qu'ils ont reproduit les sensations des meilleures machines d'arcade à système hydraulique sur micro, grâce à une nouvelle technique de rotation de l'image 3D.

Tout cela signifie simplement que *Shock Wave* consiste en un vulgaire croisement entre une classique simulation de vol et un shoot'em up du genre *Space Harrier*... Malgré cela il devrait, en raison de prouesses techniques qui ne manqueront pas de retenir votre attention, faire la nique à une concurrence qui se montre toujours aussi impitoyable...

Disquette Digital Magic Software pour Atari ST. Existe également sur Amiga.

K.H.

BEST ENTERTAINMENT PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

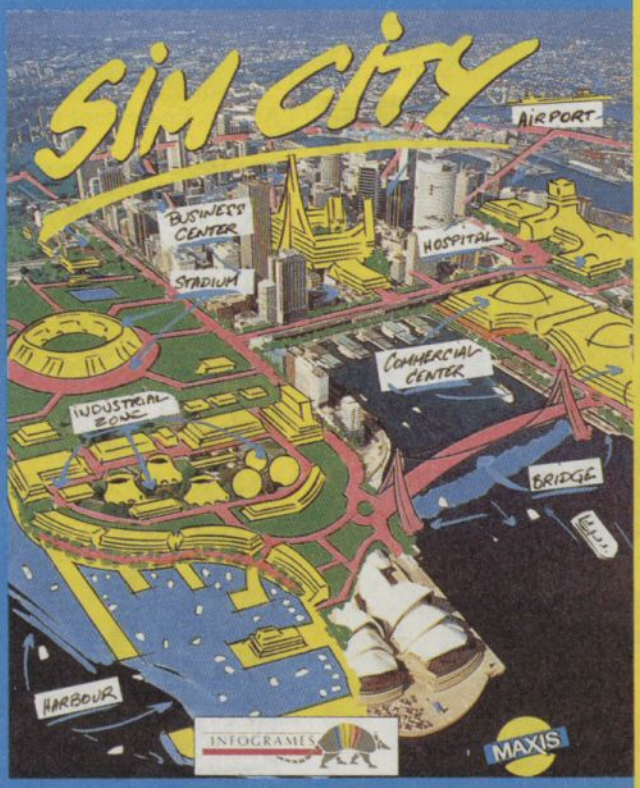
BEST SIMULATION PROGRAM OF THE YEAR 1989
Software Publisher Association

TILT D'OR DU JEU LE PLUS INNOVATEUR
Tilt Magazine

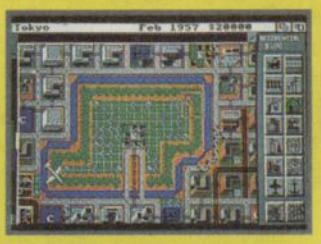
BEST COMPUTER STRATEGY GAME 1989
Video Games and Computer Entertainment

BEST EDUCATIONAL PROGRAM OF THE YEAR 1989
S.P.A.

BEST EDUCATIONAL PROGRAM AWARD 1990
European Computer Leisure



SIM CITY



Plus qu'un jeu, un véritable phénomène, qui vous permettra de prendre en main la destinée des plus grandes villes du monde !
Construire des usines, des routes, des maisons, des aéroports, organiser le trafic, raser des quartiers entiers, gérer votre budget, lever des impôts..., à vous d'être grandiose et infaillible. Si vous savez également affronter tornades, inondations et autres cataclysmes, vous verrez alors, en temps réel, votre cité croître et embellir, votre population, heureuse et ravie, prospérer.

◆ *Disponible sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA, C64 et bientôt ATARI ST-STE, AMSTRAD et SPECTRUM*

INDISPENSABLE : **Terrain Editor,** complément du jeu Sim City, vous permettra de créer le moindre détail de votre environnement, et vous offrira de 9 à 18 villes, selon les versions, pour aller au bout de vos rêves !

◆ *Disponible actuellement sur MACINTOSH, PC et compatibles, AMIGA*

INFOGRAMES
LA MICRO SPECTACLE

TOP MICRO NEWS PREVIEW

NEBULUS 2

Où Pogo continue à arpenter ses tours infernales...

La sortie du premier *Nebulus*, il y a au moins deux ans, avait provoqué d'unanimes acclamations. Pogo, une mignonne petite créature au groin porcin y tenait la vedette et avait pour mission de démolir seize tours construites sur la mer. La seule façon de réussir était de monter jusqu'au sommet de chaque tour afin de mettre en marche le système d'autodestruction. *Nebulus 2* reprend le même principe, mais avec de meilleurs graphismes et quelques aménagements qui rendent l'action encore plus difficile.

Pogo revient dans le pays de Nor, où il lui faudra détruire seize nouvelles tours. La technologie a fait de gros progrès et cette fois-ci, plus question d'un sous-marin pour se déplacer d'une tour à l'autre : il a à sa disposition un coquet petit hélicoptère. Chaque tour contient bien sûr des plates-formes et des tas de pièges. Lorsque Pogo en fait le tour, il reste au milieu de l'écran tandis que l'édifice tourne sur lui-même - on a du mal à en croire ses yeux ! Les ennemis pullulent : certains d'entre eux se cachent dans la tour, d'autres attaquent de côté, d'autres encore vous sautent dessus de l'étage supérieur. Heureusement que Pogo peut récupérer de nouvelles armes en plus de sa minable petite sarbacane.

La tour contient les habituelles plates-formes friables, les trous, les terrains glissants - on s'y déplace au moyen de sauts toujours aussi éprouvants pour les nerfs... S'y rajoutent quelques trucs poilants comme des échelles, des lianes qui se balancent et des pôles de téléportation. Une seule chose à dire donc : si vous avez aimé le premier, vous raffolerez du second !

Disquette Hewson pour Atari ST et Amiga. **K.H.**

DYNASTY WARS

Certains d'entre vous avaient eu un aperçu du jeu grâce aux photos des previews et du jeu d'arcade, mais ici nous allons parler de l'adaptation finale.

Après une présentation soignée de l'histoire du soft, vous allez effectuer votre choix parmi quatre personnages, dotés d'un look de héros de dessins animés japonais et d'une animation du même type. La maniabilité pèche par la lenteur - de même que le scrolling... Pas de bruitages venant ponctuer la musique d'une médiocrité infinie, même pour le ST. L'intérêt de jeu n'atteint pas non plus les sommets car les tactiques à appliquer sont sensiblement les mêmes tout au long des huit tableaux. Quant à la gestion des armes, elle ressemble à celle de *Strider* (qui avait d'ailleurs été adapté par la même équipe). Et les ennemis défilent, presque toujours les mêmes - des fantassins ou des archers commandés par un seul général qui vous attend en fin de niveau. Après quelques jours de pratique, on peut dire que vous en aurez marre...

Disquette US Gold pour Atari ST et Amiga. Egalement prévu sur Amstrad CPC et C64. **J.-M.O.**

MARSEILLE

DÉCOUVREZ L'ESPACE
MICRO-INFORMATIQUE
DU

Virgin

MEGASTORE

AVEC

SEGA®

CONSOLES □ JEUX □ ACCESSOIRES

Virgin
MEGASTORE
52/60, av. des Champs-Elysées
75008 PARIS

Virgin
MEGASTORE
75, rue Saint-Ferréol
13006 MARSEILLE

OUVERT TOUS LES JOURS JUSQU'A MINUIT

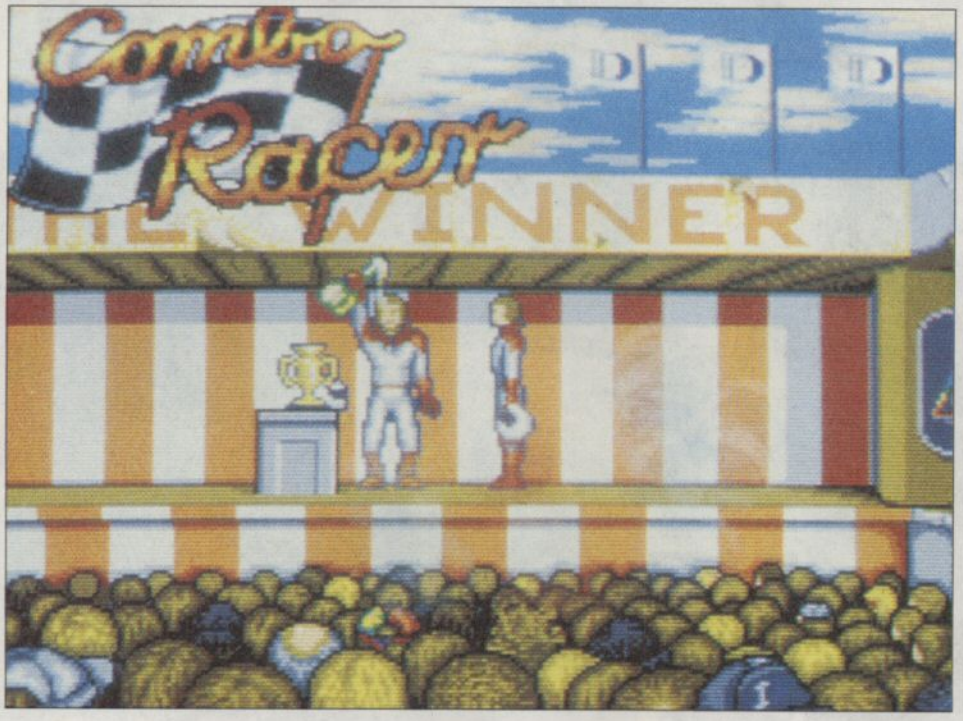
TOP MICRO NEWS

COMBO RACER

Piloter un side-car à 140 sur un circuit bourré d'embûches, ça va être coton !

Un coup de kick et je starte ! Ça va déménager sec ! Je négocie le premier virage tant bien que mal... Plutôt mal que bien d'ailleurs, cause que mon coéquipier a un gros derche et qu'il a de la peine à l'encastrer. Je crains le pire... Je lève le pied, ce qui donne l'occasion à tous ces connards de concurrents de me faire la nique. Et pour finir, ce qui doit arriver arrive : je me retrouve dans le décor à compter les étoiles pendant que le chrono continue à tourner et que mes chances de qualification s'envolent en fumée... Ouf !

Outre le soin à apporter au choix du coéquipier - qui pourra, le cas échéant, rectifier vos écarts de conduite - il est recommandé de s'entraîner longuement au pilotage sur tous les circuits (avec l'ordinateur pour partenaire). Cette approche du jeu comporte deux avantages : primo, d'être accompagné d'un sideman expérimenté - ce qui limite les plantages - et secundo de reconnaître (et donc de pouvoir prévoir) les accidents de terrain disséminés tout au long des pistes. Les mariolles et autres gigolos de service feront fi du conseil et passeront en frimant à l'étape suivante - la compétition... Grand bien leur fasse, mais ils le regretteront !



Combo Racer constitue une simulation dans toute l'acception du terme. L'impression de vitesse, très réaliste, et la reproduction de la force centrifuge quasi parfaite vous feront virer au quart de tour. Les graphismes et le son se révèlent particulièrement soignés, ce qui apporte une dimension suplémentaire au jeu. De plus une option "Tracks Editor" permet de remodeler les pistes (au nombre de huit), tandis qu'une autre offre la possibilité de sauvegarder les scores sur disque. Pratique pour effectuer une saison complète en plusieurs fois ! *Combo Racer* se joue avec deux joysticks ou avec un seul - plus le clavier.

Deux disquettes Gremlin pour Amiga. Egalement prévu sur Atari ST. **G.B.**

LIVINGSTONE 2

Pour traverser la jungle, notre célèbre explorateur dispose d'une perche, de grenades, d'un boomerang et d'un fouet. Chaque objet n'est efficace que dans certaines situations, et contre certains ennemis seulement. Hélas, la sélection des objets se fait au clavier, alors que vous dirigez le personnage à la fois au joystick et au clavier, ce qui rend la plupart des actions irréalisables pour tout être que la nature n'a pas doté d'une douzaine de tentacules au moins. Exemple : vous sautez en hauteur à l'aide de la perche sur une corniche et au moment où l'écran du dessus apparaît, un singe s'apprête à vous tomber sur le râble. Pas le temps de vous retourner pour dégoupiller les grenades - encore moins de les lancer : vous êtes déjà mort ! De plus les animaux que vous abattez ressuscitent miraculeusement dès que vous avez le malheur de sortir de l'écran où ils se trouvaient et, comble de tout, les singes se mettent à vous subtiliser des objets. Résultat : vous passez des heures à attendre en haut d'un arbre que ces têtes de Kong veuillent bien revenir avec votre perche. Enervant, isn't it ?

Voilà un logiciel bourré de bonnes idées, mais complètement gâché par une jouabilité pitoyable... N'est pas *Rick Dangerous* qui veut !

Disquette Opera Soft pour Amiga, Atari ST, Amstrad CPC, C64, PC & compatibles. **M.L.**

INDECISION...

Préparer ses vacances, taquiner la baballe ou dialoguer avec sa machine... Décidément, nos lecteurs n'ont pas les deux pieds dans le même sabot !

LE MOINS CHER ?

Après le très réussi dossier sur la micro trop chère, je t'écris pour te poser quelques questions qui pourraient s'intégrer dans ce qu'on pourrait appeler "Applications Pratiques". Comme chacun sait, les vacances approchent et je pense que nous serons nombreux à quitter nos micros et aller visiter des pays frontaliers. Ceci dit, notre passion ne nous en suivra pas moins et nous continuerons à observer de près les logiciels et surtout les tarifs pratiqués dans les boutiques étrangères. Alors, si l'envie nous prenait d'acheter des logiciels, fonctionneraient-ils sur nos machines ? Pour ma part, je viens d'acquérir une console Sega Mega Drive. Pourrais-tu me dire dans quels pays je pourrais me fournir en cartouches compatibles ? Et pendant que j'y suis, les disquettes étrangères tourneront-elles sur les CPC 6128, 520 STF et Amiga 500 ?
(Un lecteur acharné)

Oh que je n'aime pas les lettres anonymes ! D'autant plus quand leur contenu est anodin. Mais enfin... Commençons par les classiques CPC, STF et Amiga. Pour ceux-là, aucun problème. Une disquette achetée à Tombouctou est identique à celle achetée à Pantin. Ce qui ne veut pas dire que l'ordinateur soit forcément le même en tous points. Il peut différer par l'alimentation qui peut être de 110 volts au lieu du 220 utilisé en France. Donc, prudence en ce qui concerne les machines. La première partie de la question concernait la Sega Mega Drive. Bien que sa sortie officielle n'ait pas encore eu lieu en France, il y a fort à parier - c'est en tout cas ce qu'annonce le distributeur Virgin Loisirs - qu'elle comportera une différence par rapport au modèle d'origine : la forme du port cartouche, rendant impossible l'utilisation des jeux arrivant en import parallèle. Note bien à ce propos que Virgin est également distributeur du produit pour l'Angleterre, l'Allemagne et l'Espagne et que par conséquent, les modèles seront les mêmes dans ces quatre pays à partir de septembre - dès la sortie officielle. Pour l'heure, les jeux disponibles en Europe proviennent tous du Japon et sont donc compatibles avec les Mega Drive d'import parallèle, ce qui devrait arranger les affaires de pas mal de monde.

BALLE AU PIED

Salut à toi Micro News ! Etant un peu perdu dans le vaste monde des logiciels, j'aimerais que tu me dises quel est le meilleur jeu de foot sur Atari ST ? Il en existe tellement (Italy 90, Manchester United, Microprose Soccer, Kick-Off 1 et 2 etc.). A propos de Kick Off, je voudrais savoir à quoi sert Extra Time ?
(Vivier Gaël, Le Bény-Bocage)

Cher Gaël, si cela peut te rassurer, tu n'es pas le seul à être paumé dans la jungle microludique... Moi même, je m'y perds ! Mais là n'est pas la question. A voir la mine de mes camarades à l'énoncé de ta lettre, je peux affirmer sans crainte de me tromper que *Kick Off* remporte tous les suffrages. Pas tellement parce qu'il est beau graphiquement parlant, mais en raison de la qualité extrême de son jeu. Pour ma part, n'ayant pas grande attirance pour le foot, j'aurais plutôt parlé en faveur de *Microprose Soccer*, mais enfin... En ce qui concerne *Kick Off Extra Time*, il s'agit d'un scenary disk qui ne fait qu'apporter quelques fonctions ou difficultés supplémentaires comme d'autres terrains ou des conditions climatiques variables. A priori, il n'est pas réellement indispensable.

L'ASSEMBLEUR ASSEMBLE

Salut Rosie chérie. M'étant mis à l'Assembleur sur Amiga depuis peu, j'aimerais connaître les meilleurs bouquins pouvant m'aider dans cette voie... pas trop chers si possible. J'aimerais également savoir en quoi le fameux Soundtracker est si intéressant et où on peut se le procurer. On continue avec le MSX. A quel genre de jeu correspond Dragonslayer 4, est-ce un bon achat ? Est-il vrai que l'on peut transformer un MSX 2 en MSX 2+ ? Une dernière chose, pour ceux qui pensent qu'Amstrad c'est fini, y'a des potes à moi qui ont réussi à faire des démos en overscan et d'une définition de 600 par 400 en 1040 couleurs, balaise, hein ? Allez, atchao !
(Longuet Olivier, Châteauneuf)

Dur dur l'Assembleur ! Enfin moi ce que j'en dis... En tout cas, il existe un bouquin sympa qui te permettra de t'initier sans douleur. Il s'agit du *Livre du Langage Machine de Micro Application*. 300 pages pleines d'infos pratiques pour 199 F. Pour la suite, si tu désires en savoir un peu plus, tu disposes également chez le même éditeur de *La Bible de l'Amiga*. Un ouvrage indispensable à tout Amigados qui se respecte... Avec ses 639 pages et sa disquette d'exemples, ce livre est La référence en la matière. Un léger problème : son prix de 399 F. En ce qui concerne le *Soundtracker*, j'ai déjà eu l'occasion de répondre à une question du même ordre il y a quelques numéros de cela. *Soundtracker*, réalisé par et pour des pirates, n'a pas d'existence réelle. Il n'a jamais été distribué officiellement et il semble bien qu'il ne le sera jamais. Il est néanmoins possible de se le procurer dans tous les clubs assurant un service de domaine public. Pour ce qui est de *Dragonslayer 4* sur MSX, il appartient à la catégorie action/aventure et est assez proche de *Hydlide*. A coup sûr, il constitue un bon investissement. Quant à ta dernière question concernant la transformation éventuelle d'un MSX 2 en MSX 2+, la réponse est non ! Ce qui a pu t'induire en erreur, c'est la possibilité de transformer un MSX 1 en MSX 2 - ces deux appareils différant assez peu par leur composants. Pour finir avec les démos Amstrad en overscan, je ne dirai qu'une chose : j'aimerais bien voir ça...

Micro
NEWS

MAJOR THOMSON

SPECIAL BIDOUILLES

En voici en voilà : des trucs et astuces pour Thomsonistes méritants !

TRUCS POUR ARKANOID (MO5 & MO6)

(par François Guillier)

Suppression du texte

Mettre &H12 à l'adresse &H7F8A
mettre &H12 à l'adresse &H7F8B
mettre &H12 à l'adresse &H7F8C

Vies infinies

Joueur 1
Mettre &H12 à l'adresse &H7B99
mettre &H12 à l'adresse &H7B9A
mettre &H12 à l'adresse &H7B9B
Joueur 2
Mettre &H12 à l'adresse &H7B8F
mettre &H12 à l'adresse &H7B90
mettre &H12 à l'adresse &H7B91

Textes en anglais

Mettre &H5D en &H7E8B
mettre &H28 en &H7E8C
mettre &H5D en &H7E97
mettre &H3B en &H7E98
mettre &H5D en &H7EA3
mettre &H4E en &H7EA4
mettre &H5B en &H7CB2
mettre &H80 en &H7CB3

VIES INFINIES POUR GAME OVER (MO5 & MO6)

(par François Guillier)

Charger le logiciel, appuyer sur "INIT" (la touche blanche) et taper :
NEW
POKE &H7F4D,&H12
EXEC &H5C00

DEPRO

Pour déprotéger un programme Basic sur TO8(D), TO9, TO9+ (Basic 512 Microsoft), après avoir allumé votre ordinateur et être passé en Basic (mémoire vide), tapez :
poke &h61b7, 57
puis chargez le programme par un load "nom prog.bas"
faites list, le programme apparaît.

VIES POUR ARKANOID

Pour avoir 255 vies dans *Arkanoïd* sur T08(D), TO9, TO9+, chargez le jeu puis faites un reset, ensuite revenez en Basic 512 et tapez :
new (enter)
poke &hbd6d, 255 (enter)
poke &hbd6e, 255 (enter)
screen 7, 0, 0 : exec (enter)

GREEN BERET

Pour lancer la copie de sauvegarde de *Green Beret* :
sur TO8 (D), TO9, TO9+
faites un backup du logiciel sur une disquette vierge, puis placez-vous en Basic 512 et tapez le programme suivant :

```
10 cls : locate 0, 0, 0 : clear, &hb9ff
20 loadm"entete" , , r
30 loadm"loader"
40 clear 200, &hd7ff : screen 2, 0, 0
50 exec 0-9999
```

Sauvegardez ce programme par save"auto.bat", a.
Pour lancer la copie tapez B ou D dans le menu principal.

TOUTANKHAMON

A ces deux questions très dures : "nom de l'amulette du pouvoir" et "nom de l'amulette de vie", il faut répondre respectivement : CHEN et ANKH.

ARKANOID

Pour transformer en deux fois les briques cassables en briques normales, ou éliminer les briques incassables, il suffit de lancer le jeu puis de faire un reset, se mettre en basic et lancer le petit programme suivant :

```
10 cls
20 for i = &hc00I to &hdfff : a = peek (i)
30 if a = 0 then poke i, 10
40 if a = I then poke i, 2
50 next : screen, , 0 : exec &hbf5f
```


COMPLETEZ VOTRE COLLECTION DE MSX NEWS

PORT GRATUIT

PRIX DU N° : 15 F
Sauf MSX NEWS N°1 : 7 F.

MSX NEWS N°1 : L'article définitif sur Nemesis, le Music Module, les fichiers Batch, Meurtres sur l'Atlantique, Konami et les tableaux magiques, les jeux MSX2 plein écran, Magical Kid Wiz, Lode Runner, The Goonies, Illusions, Twin Bee, Midnight Brothers, les jeux de rôle, etc.

MSX NEWS N°2 : Penguin Adventure, Vampire Killer, Dracula mode d'emploi, Rambo, Green Beret, les jeux Namco, l'Héritage, Kid Kit, Les Passagers du Vent, l'Affaire, Regate, le DOS, Sony HBF-700F, l'Affaire Vera Cruz, Coaster Race, Pippols, Dunkshot, B.D. Rôle : Le mort-vivant, etc.

MSX NEWS N°3 : Les monstres attaquent, Hole in One Pro, Knightmare, Eggerland Mystery, Winter Games, Bridge, Music Editor, Computer Mates, Soft Calc, Soft Manager, Le Processeur Vidéo V9938, transfert MSX1-MSX2, Memory Mapper, Designer, Listing : 20 000 K sous les mers, B.D., etc.

MSX NEWS N°4 : L'Oiseau de feu, Samouraï, King Kong 2, Super Rambo (plan complet), Zanac, Arkanoïds, Future Knight, Alpharoïd, Space Shuttle, Break-In, Skooter, Ping Pong, Hyper-Sports, Listings : 20 000 K sous les mers (suite) + Mission Spéciale, B.D. Rôle : Loup-Garou, etc.

MSX NEWS N°5 : The Maze of Galious, QBert, TNT, Hydlide, Metal Gear, Relics, Beach Head, Pratique du MSX2, CD-I, le retour des consoles de jeux, Clavier Philips + Music Creator, MX Telx, Soft fonction, V9938 : adressage de la RAM, Logo, MSX dans les airs, Listing : Para, B.D., etc.

Les anciens numéros de MSX NEWS vous seront envoyés dès réception de votre chèque libellé à l'ordre de : SANDYX, 67 avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre. LE PORT EST GRATUIT.

THOMSON - THOMSON

QUICKJOY VI JET FIGHTER

Un joystick style manche d'avion à large base garnie de ventouses assurant une excellente stabilité.Tous les boutons :auto-fire réglable,tir sont en haut du manche. Permet de changer de vitesse de tir dans un jeu.Contacts à micro-switches. Thomson, CPC, Atari, Amiga...
QUICKJOY VI JET FIGHTER ..... 175 F

CRAYON OPTIQUE

Non seulement le crayon optique vous permet de dessiner directement sur l'écran mais il est indispensable avec certains logiciels.
CRAYON OPTIQUE (Thomson) ..... 135 F

SOURIS

Quand on y a goûté on ne peut plus s'en passer!Plus rapide et plus facile à utiliser que le clavier dans bien des cas,elle deviendra très vite indispensable.
SOURIS (Pour TO8/TO9/TO9+)..... 375 F

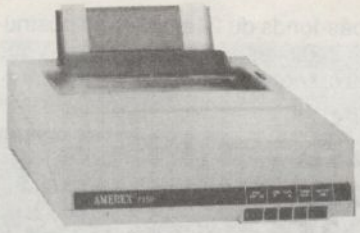
SYNTHETISEUR VOCAL

Faîtes parler votre Thomson! Pour dire 'Bonjour' vous dites b-on-j-ou-r.C'est exactement ainsi que vous ferez,grâce à ce synthétiseur vocal,parler votre TO.MO
SYNTHETISEUR VOCAL(T.M.P.I) ..... 545 F

IMPRIMANTE AMEREX P150:

L'imprimante pour tous les ordinateurs! Le principal problème avec une imprimante est qu'elle n'est souvent pas compatible avec tous les ordinateurs et lorsque vous en changez il vous faut souvent changer aussi d'imprimante.Grâce à un astucieux système de switches l'Amerex P150 est compatible avec les ordinateurs Thomson mais aussi Atari, Commodore, Amstrad, PC... Sur Thomson la compatibilité est totale (Screenprint, Paragraphe, Journaliste... fonctionnent sans problème).

- Imprimante Amerex P150 ..... 1 795 F
- Ruban imprimante Amerex P150..... 75 F
- Câble imprimante Thomson MO6,TO8,TO9..... 195 F
- Ruban pour PR90612..... 99 F
- Ruban pour PR90600..... 99 F



HOUSSES

Une petite housse vaut mieux qu'une grande réparation! La poussière, les cendres, les miettes... causent des pannes! Ces housses en très beau simili cuir blanc lavable éviteront des réparations toujours onéreuses.
Clavier TO8-8D : 85 F - Clav MO6 : 85 F - Clav TO9-9 + : 85 F - Clav TO7-70 : 85 F - Clav MO5 : 85 F - Unité centrale TO9 :115 F - Monit coul Thomson : 125 F - Lect disq 3"1/2 : 80 F - Clav+monit coul TO8 : 185 F - Clavier+monit coul+lect disq.TO8 : 275 F - Clavier+UC+monit coul TO9 : 295 F - Imprim PR 90612 : 115 F

QUICKJOY V SUPER BOARD

Un joystick très complet à large base garnie de ventouses assurant une grande stabilité. 6 boutons de tir, sous le pouce, en gâchette et sur le socle. Vous pouvez régler la vitesse de l'autofire et un chronomètre minute votre temps de jeu. Contacts à micro schwitches. Thomson, CPC, Atari, Amiga...
QUICKJOY V SUPER BOARD ..... 195 F

KIT DE NETTOYAGE COMPLET

Ce kit de nettoyage très complet redonnera l'aspect du neuf à votre ordinateur. Le mini-aspirateur et ses différents embouts, les cotons tiges, les produits de nettoyage vous serviront à nettoyer autant le clavier que le moniteur ou l'imprimante. Avec la disquette spéciale prévue à cet effet vous nettoierez les têtes de lecture de votre lecteur de disquettes dont l'encrassement peut endommager gravement vos disquettes.
KIT NETTOYAGE AVEC DISQ. 3"1/2..... 200 F

PACK GRAPH'
Graffiti (TO8/8D) 499 F
+ souris ~~624 F~~

SUPER PACK
L'ensemble des 8 jeux de la liste ci-dessous : 795 F

PACK JEUX
Breaker+ 239 F
Joyst. **Jet fighter:** ~~324 F~~

SPEEDY WONDER: Le SEUL compilateur BASIC existant pour THOMSON! La vitesse du langage machine à la portée de tous! T08/8D disquette - *Ref. 012003, 249 F.*

BUDGET FAMILIAL: Calculez votre budget: des graphiques vous en donneront une vue d'ensemble. TO8/9/9+ disquette - *Ref. 012001,149 F.*

GRAFFITI: L'outil de dessin absolu: le seul à fonctionner dans les modes 2, 4 ou 16 couleurs! Loupe, remplissage, GR$, etc. T08/8D disquette - *Ref. 012002, 249 F.*

CHANGEMENT DE PROGRAMME: Plus de 25 programmes utilitaires et de jeux sont au menu de ce livre pour la série TO/MO. *Ref. 013002, 95 F.*

BLUE WAR: Une simulation de sous-marin exceptionnelle dont vous ne reviendrez (peut-être...) pas! TO8/9/9+ disquette - *Ref. 011004, 149 F.*

LOST SATELLIT (SOS Space) : Simulation très complète de navette spatiale avec récupération de satellites perdus. TO8/8D9/9+ disquette. *Ref 011016, 149 F.*

DEATH PLANET (Planète Morte) : Votre vaissau spatial s'est écrasé sur une étrange planète. réussirez-vous à en repartir ? TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref : 011017, 149 F.*

1000 BORNES : Adaptation du célèbre jeu d'arcade. L'ordinateur est un adversaire redoutable ! TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref : 011011, 149 F.*

MONOPOLIC : Une adaptation très réussie du célèbre jeu. Jusqu'à quatre joueurs simultanés ou seul contre l'ordinateur. TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref 011007, 149 F.*

BREAKER : Arcade. Un casse-briques multi-tableaux avec bonus (raquette large, collante...) et pièges. Diabolique ! TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref 011012, 149 F.*

DON CAMILLO : Arcade. Allumez les cierges pour entrer au paradis en évitant les diablotins. Multi-tableaux. TO8/8D/9/9+ disquette - *Ref 011013, 149 F.*

BLUE STAR : Le meilleur Space Invaders pour Thomson. Multi-tableaux, animation d'enfer, difficulté croissante. Un must! TO8/9/9+ disquette - Ref. 011008, 149 F.

BON DE COMMANDE

à retourner accompagné de votre règlement à :
M.C.M. EUROPE - 17, rue de la Prévoyance
94300 VINCENNES

Nom:.....Prénom:.....
Adresse:.....
.....
Code.postal:.....Ville:.....
Je possède un THOMSON (type):.....
☐ *Cassette* ☐ *Disquette 3,5 P.*
Je règle par:
Chèque ☐ *bancaire* ☐ *postal à l'ordre de M.C.M. EUROPE*
(Tous nos envois se font en recommandé)
SIGNATURE OBLIGATOIRE:

Article	Réf.	Quant.	Prix total
		PORT	
		TOTAL	

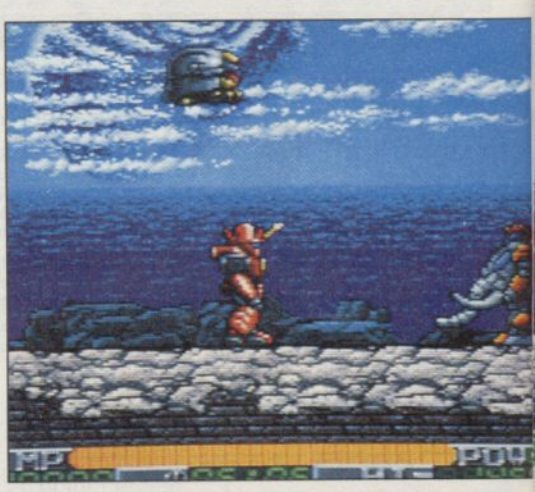
Frais de port: 26 F jusqu'à 450 F d'achats, 32 F jusqu'à 1 000 F d'achats, 95 F au dessus.
(France métrop. uniquement).

Bon de commande valable 2 mois seulement après sa parution.

TOP MICRO NEWS

GRAND ZORK

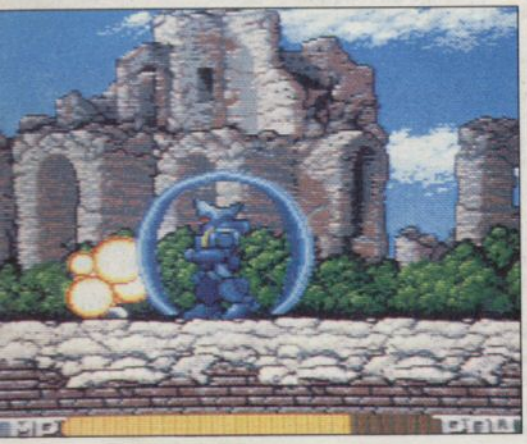
Une triplette de robots fait régner la loi et l'ordre dans un futur incertain.

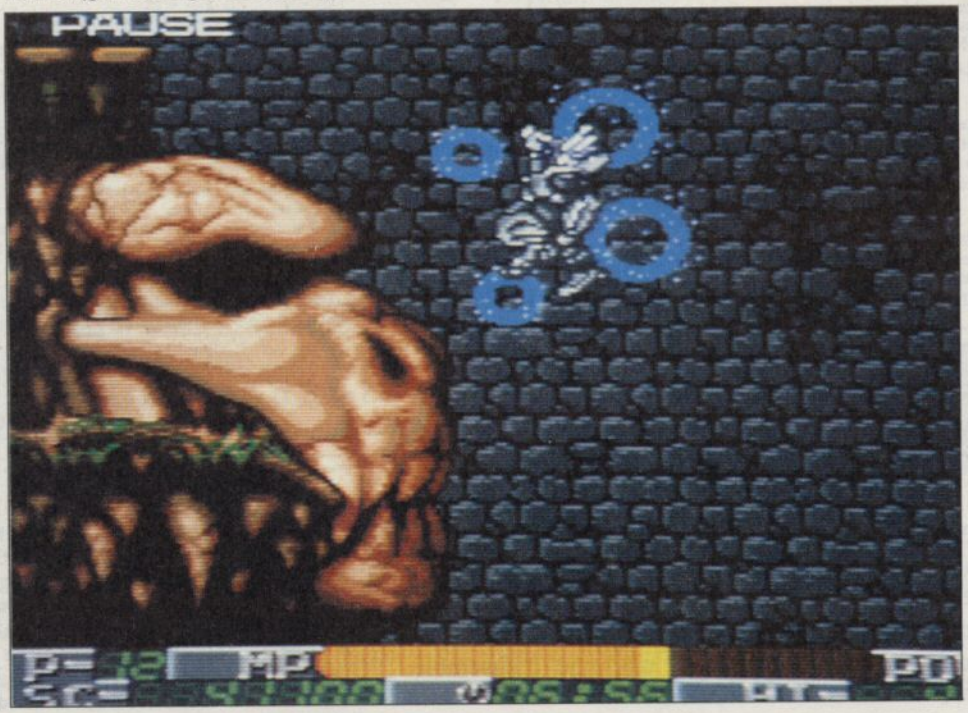


Chose promise, chose du(r)e ! On vous en a parlé, on vous le montre : *Gros Zorro* est arrivé - sans se presser ! Voici, avec son titre exact, le deuxième jeu pour la Super Grafx. Le prochain sortira seulement en juillet, ce sera une carte 8 megabytes qui coûtera vraisemblablement le double d'un jeu normal.

Battle Ace nous avait déjà donné un aperçu de la "Nec plus ultra" en matière de consoles. Autant vous prévenir, *Grand Zork* vous réserve bien des surprises. Tout simplement "remarcade" !

Ce jeu de plate-forme vous entraînera dans les bas-fonds du 24ème siècle postnucléaire, où seuls les robots font la loi. Vous vous retrouvez donc dans l'armure d'un Transformer (genre mégaménagère, comme dans *La folle histoire de l'espace*) à la cinématique poussée. Vous allez prendre le contrôle de trois robots (sélectionnables à l'aide de la touche Run) ayant chacun des capacités et des aptitudes différentes. Sachez donc les utiliser à bon escient.



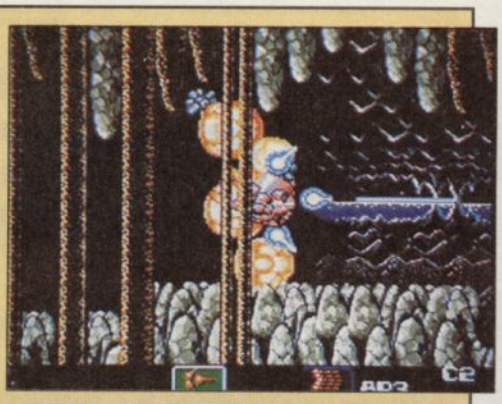


La beauté du décor et les scrollings en parallaxe font l'impériale démonstration des possibilités graphiques de la machine qui, rappelons-le, possède une résolution de 320 x 256 pixels contre 286 x 216 pour sa petite sœur, et 512 couleurs affichables simultanément sans effet de trames - ce qui n'était pas le cas de la PC Engine 1. La bande sonore, très agréable, les bruitages digitalisés, la jouabilité irréprochable et l'intérêt progressif vous inciteront à multiplier les tentatives en vue de vaincre les sept niveaux - tous plus diaboliques les uns que les autres... Voilà un jeu prenant qui, par la qualité de ses scrollings, mériterait bien de figurer dans les salles de jeux.

Carte Hudson Soft pour la console Nec Super Grafx. **J.D.**

TOP MICRO NEWS

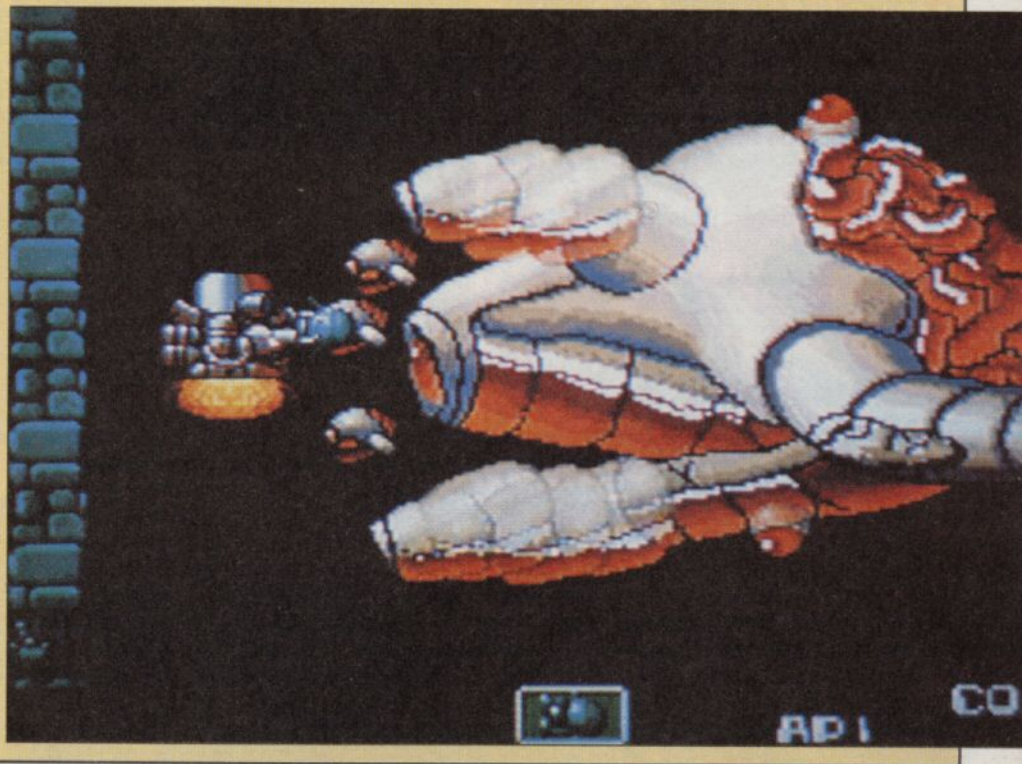
ATOMIC ROBOT KID



Semence atomique en fusion ravageant les espaces interplanétaires...

Quoi de plus original qu'un shoot'em up sur une console n'en comptant pas plus de trois milliards et des poussières cosmiques ? Je vous le donne en mille (poouuaahhhh !!), *Atomic Robot Kid* figure dignement sur cette liste, déjà longue certes et très exhaustive. Mais en doutiez-vous ? Toutefois, un splendide scrolling différentiel agrémente certains tableaux. Mais est-ce réellement suffisant pour prétendre remporter l'unanimité auprès d'une foule de lecteurs blasés mais assoiffés? Mon Dieu non ! Les graphismes somptueux alors ? Pas beaucoup plus. Et l'intérêt ? Ah voilà le point sensible, l'intérêt se révèle primordial et intervient directement sur la longévité du jeu ! Eh bien - c'est pas dément... Sachez tout de même que les sauvages du poignet pourront prolonger leur orgasme jusqu'au vingt-cinquième stage (avec de l'entraînement) dans l'unique espoir d'arroser de leur semence atomique le dernier boss qui disparaîtra (en même temps que leur fleur) en un ultime regret. Basta ! C'est très beau, mais très long et on s'ennuie. Un petit top, topin-topant...

Carte UPL pour la console Nec **J.D.**



PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*

1 rue de Metz 31000 TOULOUSE Tél. 61 23 48 02

800 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-ATARI 2600 / 800XL-NEC-PC-SEGA

SEGA - VENTE - ECHANGE

SEGA Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT 1 rue de Metz 31000 TOULOUSE

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
.....
.....
Téléphoner pour les disponibilités

COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
TOTAL			

Ci-joint
☐ Chèque
☐ Contre remboursement (+30F)
Pour les achats : frais de port 15 F

FORFAIT ECHANGE
(100 F x nombre de titres)
TOTAL

SEGA CLUB PIXISOFT

CHANGEZ DE JEU!!! POUR 100 F *(port compris)*

99 F

ENDURO RACER
THE NINJA
SECRET COMMAND
TRANSBOT
WORLD GRAND PRIX

199 F

BANK PANIC
GHOST HOUSE
MY HERO

259 F

GREAT BASEBALL
GREAT FOOTBALL
PRO WRESTLING
QUARTET

269 F

KUNG FU KID
POWER STRIKE
SHANGAI
ZILLION

285 F

ALEX KID 1
ALEX KID 3
ASTRO WARRIOR
BLACK BELT
CHOPLIFTER
CYBORG HUNTER
GANGSTER TOWN
GREAT BASKET-BALL
GREAT GOLF
GREAT VOLLEY
WANTED
WONDERBOY 1
WONDERBOY 2
WORLD SOCCER
ZILLION 2

299 F

ALEX KID 2
ALIEN SYNDROM
ALTERED BEAST
AMERICAN PRO FOOTBALL
AMERICAN PRO BASEBALL
CALIFORNIA GAMES
BOMBER RAID
CASINO GAMES
CAPTAIN SYLVER
CLOUD MASTER
DEAD ANGLE
PHANTASY ZONE 2
GOLF MANIA
KENSEIDEN
MONOPOLY
PENGUIN LAND
RAMPAGE
RASTAN
ROCKY
SCRAMBLE SPIRITS
THUNDER BLADE
TIME SOLDIER

319 F

BLADE EAGLE 3D
MAZE HUNTER
OUTRUN 3D
POSEIDON WARS 3D
SPACE HARRIER 3D

329 F

BATTLE OUT RUN
CHASE HQ
DOUBLE DRAGON
DYNAMITE DUX
GALAXY FORCE
GOLDEN AXE
GOLVELIUS
LORD OF THE SWORD
PSYCHO FOX
R.C. GRAND PRIX
R-TYPE
RAMBO 3
SHINOBI
SLAP CHOT
SPELLCASTER
TENNIS ACE
VIGILANTE
WONDERBOY 3
WORD GAMES

TOP MICRO NEWS

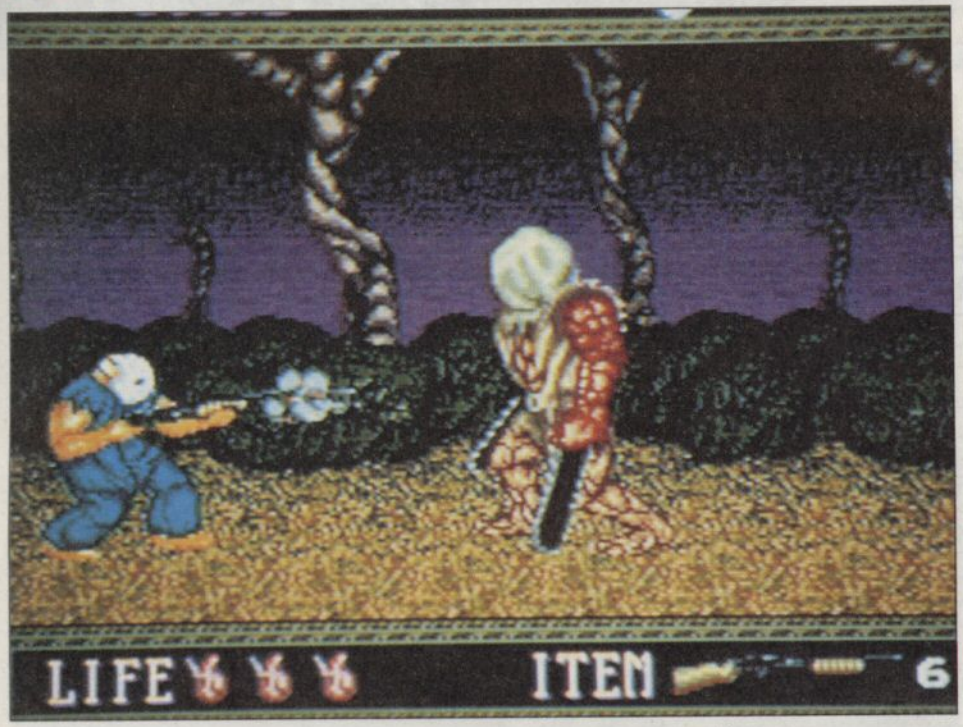
SPLATTERHOUSE

Hectolitres de sang sur petit écran : affûtez vos lames les plus fines !

Tout le monde connaît Jason, le célèbre animateur sanguinaire des *Vendredi 13*. Namco vous propose pour la Nec une adaptation du jeu d'arcade. Mettons-nous immédiatement dans l'ambiance de *Splatterhouse* : absolument dégueulasse... Le sang dégouline de partout, ça gerbe, ça coule - bref c'est vraiment répugnant. A part ça, quoi de neuf docteur - appelez-moi Géraldine, celle qui rit devant l'hémoglobine ! Avec ce jeu, vos cordes vocales vont en prendre un sacré coup. Vous voilà carrément dans le bain...

Tout se déroule selon un excellent scrolling horizontal digne des meilleurs jeux de bornes d'arcade. Les graphismes sont du genre "arrache-toi de là et laisse-moi mater", autant dire superbes ! Une musique à la *Vendredi Stress* doublée de bruitages d'enfer ainsi qu'une formidable maniabilité font de *Splatterhouse* un incontestable must. Dernière recommandation : âmes sensibles s'abstenir !

Carte Namco pour la console Nec PC Engine. **J.D.**



BASKETBALL NIGHTMARE

Pat' au micro de Micronews FM en direct du stade municipal pour la retransmission intégrale du championnat de basket-ball entre l'équipe des Wolfs et celle des Morbacks...

Le stade est rempli à craquer, les supporters commencent à foutre le bordel - et voici que les équipes prennent place pour commencer le match.... Au premier coup de sifflet, les joueurs s'agglutinent autour du ballon. Les premiers pointeurs de chaque équipe - reconnaissables à la flèche visible au-dessus de leur tête - s'élancent : le ballon tombe entre les mains velues d'un Wolf qui passe imédiatement à l'un de ses camarades...

Hélas, interception par un Morback, qui se met à dribbler avec une redoutable dextérité ! Il pénètre dans la raquette adverse et ouvre le score en effectuant un saut périlleux avant de smasher la balle dans le panier.

L'animation, fluide, fait penser à un dessin animé dont vous seriez le héros... Vous aurez cinq stages à accomplir et la possibilité de jouer seul contre la console (pas évident de la battre) ou contre un copain (là, tous les coups sont permis). *Basketball Nightmare* se montre divertissant, bien réalisé et ne comporte aucun ralentissement de l'action. Et comme il y a une petite pointe d'humour en plus !

Cartouche pour console Sega. **P.G.**

TOP MICRO NEWS

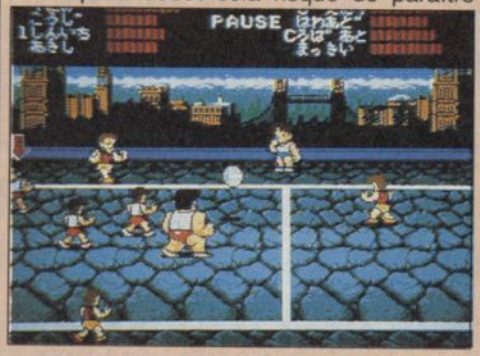
DONE SPORT

Ça fait du bien de retomber en enfance ! Chassez vos petits camarades à la baballe...

Qui n'a jamais joué à la balle au prisonnier étant petit ? Sûrement pas vous, qui ne pensez qu'à vous amuser du matin au soir. Je vous rappelle tout de même les règles - que certains ont dû oublier. Le terrain de jeu est formé d'un rectangle séparé en deux parties. Chaque équipe se compose de huit joueurs se répartissant comme suit : cinq joueurs dans une partie du terrain (mettons à gauche) et trois joueurs en dehors du camp adverse (en d'autres termes, sur les touches de droite), le but étant de dégommer à l'aide d'un ballon tous les joueurs adverses en leur retirant "des points de vie". Je m'explique : il est attribué à chacun des dix joueurs qui se trouvent à l'intérieur du terrain un quota de "points de vie". Cette réserve épuisée, le compétiteur disparaît de l'aire de jeu (cela n'est pas valable pour les six qui attendent sur les bords du terrain)... Et la première équipe qui vire l'autre a gagné.

Bien qu'au début cela risque de paraître confus - tant dans votre tête que sur le terrain -, on s'y fait très vite. Les mouvements, très nombreux et faciles d'exécution (prendre la balle, courir, sauter, faire une passe, tirer, se baisser), vous procureront un incontestable plaisir ludique. En outre plusieurs "tirs secrets" vous réserveront bien des surprises ! Enfin, une maniabilité exemplaire (Nec oblige) et un son qui n'est pas en reste achèvent de faire de ce logiciel quelque chose de très original et de bien réalisé - ça ne se voit pas tous les jours !

Carte Naxat Soft pour la console Nec PC Engine. **J.D.**

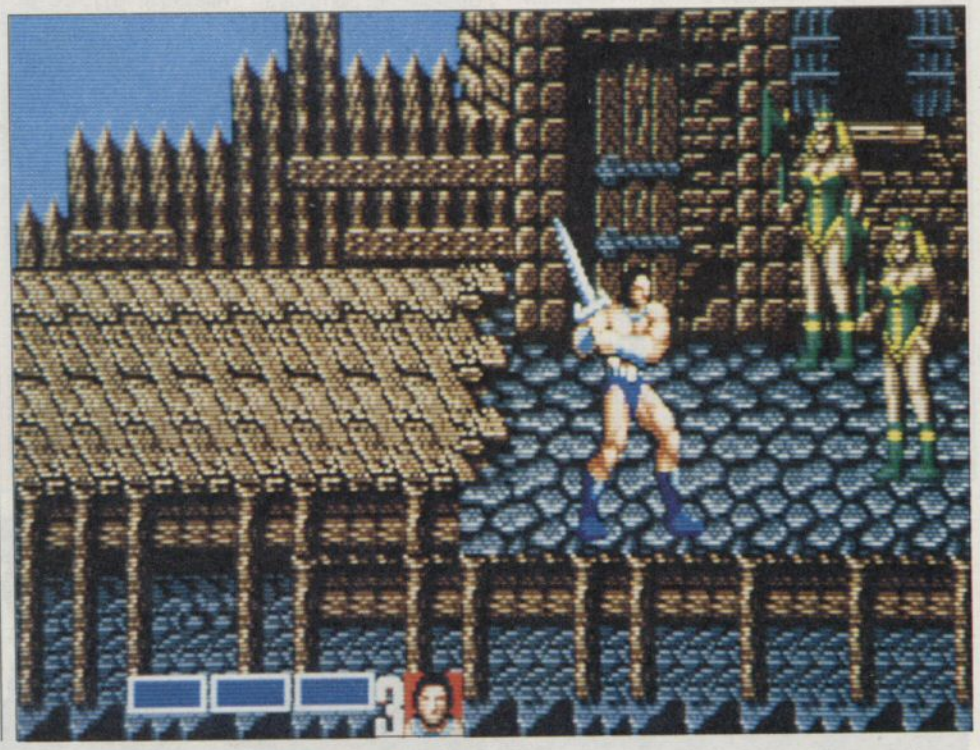


TOP MICRO NEWS

GOLDEN AXE

**Hachis Parmentier ! Bidoche au mur !
Les forces de l'Axe nous promettent de viandantes orgies...**

Dément ! On succombe une fois de plus aux charmes de la Mega Drive. La version 8 bits nous avait pourtant déjà plongés dans un océan de ravissement mais alors là... superbe ! Les bastonneurs fous et les esthètes de la castagne vont être servis. L'histoire a relativement peu d'importance, ce qui compte c'est ce qui se passe à l'écran. Et là, ça va fort, très fort ! Après une séquence sélection, vous avez le choix entre le mode débutant ou arcade, un ou deux joueurs et surtout la possibilité de sélectionner un des trois héros : soit un Conan à la musculature saillante, une amazone à la poitrine incendiaire ou un gnome à la hache saignante. Vient alors l'instant suprême du combat... La représentation de l'écran se propulse en fausse 3D : le personnage central peut bouger dans tout le décor, mais sa taille ne varie pas selon sa position. A part ce détail - une fois plongé dans l'action on ne remarque plus rien - la réalisation vire au fantastique... Vous devrez vous frayer un chemin à travers une horde d'ennemis monstrueux (certains juchés sur des dragons, d'autres hauts comme trois autobus), des clans de lutins farceurs qui laisseront échapper de leur sac à malices des fioles magiques quand vous les bousculerez. Saisissez-les et vous serez doté de pouvoirs incroyables qui transformeront dans un impressionnant déluge d'éclairs vos adversaires en tas de brandons noircis. Simple mais efficace, cette cartouche réveillera vos instincts les plus barbares et sera un excellent défoulement pour les stressés de tout poil.



Cartouche pour la console Sega Mega Drive. **J.-P.L.**

COCONUT

SPECIAL CONSOLES DE JEUX

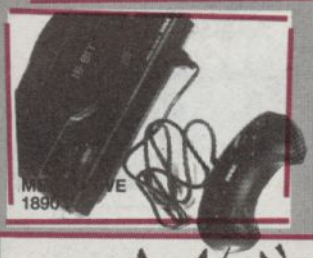
EXCLUSIF : *les consoles LYNX (ATARI), NEC 2 (SUPERGRAPHX), GAME BOY (NINTENDO), MEGADRIVE (SEGA), sont en démonstation en avant première dans les magasins COCONUT*

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

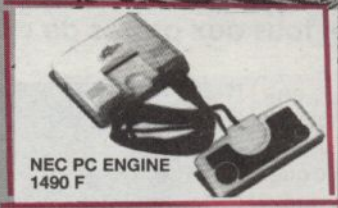
COCONUT MONTPELLIER
C.Cial Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41



MEGADRIVE
1890 F

GAME BOY
690 F



NEC PC ENGINE
1490 F

LYNX
1590 F

SEGA 16 BITS

CONS. MEGADRIVE + 1 CART.	1890	SUPER MASTER GOLF	450
		SUPER SHINOBI	450
AIR DIVER	495	SUPER HANG ON	450
ALEXX KIDD	450	SUPER BASKETBALL	450
ALTERED BEAST	399	SOKO BAN	399
AFTER BURNER	450	TETRIS	450
CURSE	450	THUNDERBLADE	450
DARWIN 4081	499	THUNDERFORCE 2	450
FORGOTTEN WORLD	450	TATSUJIN	399
GHOULS ANS GHOSTS	450	VERMILION	450
GOLDEN AXE	450	WORLD CUP SOCCER	450
HERZOG 2	450	ZOOM	399
KOJUKO	450		
KUJA 2	399		
PHANTASY STAR	450		
FINAL BLOW BOXING	450		
LEYNOS	450		
NORTH KENCHIRO	450		
NEW ZEALAND STORY	450		
RAMBO 3	450		
SUPER LEAGUE FOOT	410		
SUPER HIDLINE	450		
SUPER HANG ON	450		
SUPER MILIT. COMMANDER	450		
SPACE HARRIER 2	399		

ATARI 2600

NOUVEAUTES :			
ASTEROIDS	99	DRAGSTER	110
COMMANDO	170	F14 TOMCAT	195
CHESS	120	FIRE FIGHTER	120
DONKEY KONG	99	FOOTBALL SOCCER	130
SPRINT MASTER	160	GHOSTBUSTERS	140
SPACE SHUTTLE	130	GALAXIAN	120
SUBTERRANEA	120	GLACIER PATROL	110
		GRAND PRIX	125
BATTLE ZONE	120	HERO	140
BOXING	140	ICE HOCKEY	125
BEAMRIDER	125	JUNGLE HUNT	120
CIRCUS + PADDLE	120	KUNG FU MASTER	140
CALIFORNIA GAMES	190	KEYSTONE CAPERS	125
CARNIVAL	110	MARIO BROS	149
DARK CHAMBER	149	MEGAMANIA	110
DEFENDEUR 2	160	MIDNIGHT MAGIC FLIPPER	120
DECATHLON	190	MISSILE COMMAND	120
DESERT FALCON	169	MOON PATROL	120
DEMON ATTACK	160	OFF THE WALL	160
DIG DUG	130	PINBALL	110
DOUBLE DRAGON	190	PHOENIX	140
DOUBLE DUNK	169	POLE POSITION	120
		ROAD RUNNER	160
		RADAR LOCK	150
		REALSPORT SOCCER	120
		REALSPORT TENNIS	120
		RIVER RAID 2	179
		SECRET QUEST	160
		SOLARIS	130
		STARGATE	140
		STAR VOYAGER	149
		SUPER BREAKOUT	120
		VANGUARD	120
		VOLLEYBALL	120
		WINTER GAMES	180

NEC-PC ENGINE

PC ENGINE CORE	1490	CHASE HQ	399	WINNING SHOT	349
CD ROM UNIT CORE	3990	CYBER CORE	399	WORLD COURT TENNIS	349
NEC SUPER GAPHX	2490	DRAGON SPIRIT	399	WORLD STADIUM	399
BATTLE ACE GRAPHIX	399	DUNGEON EXPLORER	399	CD ALTERED BEAST	499
GRAND ZORK GRAPHX	399	F1 PILOT	399	CD FINALZONE 2	449
PRO JOYSTICK	890	FANTASY ZONE	399	CD GOLDEN AXE	449
JOYPAD	349	FINAL LAP	399	CD RED ALERT	499
ADAPTATEUR 5J	299	GALAGA 88	295	CD SIDE ARMS	499
ADAPTATEUR 2J	195	GUNHED	399	CD WONDERBOY 3	499
		JAPAN WARRIOR	399		
		KING OF CASINO	349		
NOUVEAUTES :		KNIGHT RIDER	399		
FORMATION FOOTBALL	349	KUNG FU	295		
BATMAN	399	MOTOR ROADER	345		
BLUE BLINK	349	MR HELI	399		
BOMB	399	NAXAT OPEN GOLF	399		
CITY HUNTER	399	NEW ZEALAND STORY	399		
F1 CIRCUS	399	NINJA WARRIOR	399		
LODE RUNNER	399	PACLAND	399		
NINJA SPIRIT	399	PC KID	399		
OPERATION WOLF	399	PRO BASKETBALL	399		
PRO WRESTLING	399	ROCK ON	399		
PSYCHO CHASER	349	R TYPE 2	399		
RASTAN SAGA 2	349	SHINOBI	399		
SPLATTER HOUSE	399	SIDE ARMS	399		
SUPER STAR SOLDIER	349	SON SON 2	399		
POWER DRIFT	399	SPACE HARRIER	399		
XEVIOUS	349	STRANGE ZONE	399		
		TAITO MOTOR BIKE	399		
ARMED FORCE	399	TIGER ROAD	399		
ATOMIC ROBOT KIDD	399	VIGILANTE	295		
BIG MAN WORLD	299	VOLLEYBALL	399		
BLOODY WOLF	399				

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749	CASINO GAMES	295	MONOPOLY	295
MASTERSYSTEM + PHASER	1049	CALIFORNIA GAMES	295	MIRACLE WARRIOR	295
SUPER SYSTEM		CYBORG HUNTER	285	MY HERO	285
PHASER + LUNETTES 3D	1299	CAPTAIN SILVER	295	NINJA	99
PHASER SEUL	269	CHOPLIFTER	285	OUT RUN	315
PHASER + 3 JEUX	359	DYNAMITE DUX	325	PSYCHO FOX	295
LUNETTES 3 D	309	DEAD EAGLE	295	PHANTASY STAR	395
		DOUBLE DRAGON	325	PENGUIN LAND	295
JEUX :		ENDURO RACER	99	POWER STRIKE	260
AMERICAN BASEBALL	295	FIG FIGTHER	195	PRO WERSLING	255
AMERICAN PRO FOOTBALL	295	FANTASY ZONE 3	265	QUARTET	295
ALTERED BEAST	295	FANTASY ZONE 2	295	RASTAN	99
AZTEC ADVENTURE	255	FANTASY ZONE	99	RAMPAGE	325
AFTER BURNER	325	GOLDEN AXE	295	R TYPE	295
ALIEN SYNDROME	295	GHOSTBUSTERS	325	RESCUE & MISSION	325
ALEX KIDD	295	GALAXY FORCE	295	ROCKY	325
ALEX KIDD 2	295	GOLVELLIUS	285	SPELLCASTER	285
ALEX KIDD 3	295	GREAT GOLF	99	SCRAMBLE SPIRIT	255
ACTION FIGHTER	99	GREAT FOOTBALL	285	SHANGAI	285
ASTRO WARRIOR/PIT POT	285	GREAT BASKETBALL	295	SHINOBI	255
BASKETBALL NIGHTMARE	295	GREAT BASEBALL	295	SPY VS PSY	295
BOMBER RAID	295	GREAT VOLLEYBALL	195	SECRET COMAND	99
BANK PANIC	195	GLOBAL DEFENSE	28	SUPER TENNIS	195
BLACK BELT	28	GHOST HOUSE	295	SPACE HARRIER	295
		KENSEIDEN	295	TENNIS ACE	325
CLOUD MASTER	295	KUNG FU KIDD	325	TIME SOLDIERS	295
		LORD OF THE SWORD	295	THUNDERBLADE	295
				TEDDY BOY	99
				TRANSBOT	99
				VIGILANTE	325
				WANTED	285
				WORLD SOCCER	285
				WORLD GRAND PRIX	99
				WONDERBOY	295
				WONDERBOY 2	295
				WONDERBOY 3	325
				Y'S	395
				ZILLION 2	285
				JEUX POUR PHASER :	
				GANGSTER TOWN	285
				RAMBO 3	325
				SHOOTING GALLERY	285
				JEUX POUR LUNETTES 3D :	
				BLADE EAGLE	315
				MAZE HUNTER	315
				MISSILE DEFENSE	315
				OUT RUN	315
				POSEIDON	315
				SPACE HARRIER	315
				ZAXXON	315
				JOYSTICKS SEGA :	
				SPEED KING SEGA	139
				CONTROL STICK	139

NINTENDO

CONSOLE DE BASE :		GHOST 'N GOBLINS	325	RC PROAM	325
CONSOLE NINTENDO		GOONIES 2	345	RAD RACER	345
+ 2 MANETTES DE JEUX		GRADIUS	325	SECTION Z	345
+ CABLE PERITEL	690	GOLF	285	SOCCER	285
		IKARI WARRIOR	345	SLALOM	285
CONSOLE ACTION SET :		ICE HOCKEY	285	SUPER MARIO BROS	285
CONSOLE DE BASE		KID ICARUS	345	SUPER MARIO 2	345
+ PISTOLET ZAPPER		KUNG FU	285	TRACK AND FIELD	285
+ DUCK HUNT		LIFE FORCE	345	TIGER HELI	345
+ SUPER MARIO BROS	990	LEGEND OF ZELDA	385	TROJAN	325
				TOP GUN	345
PISTOLET ZAPPER	340	METAL GEAR	345	TENNIS	345
ROBOT	440	MEGA MAN	345	URBAN CHAMPION	285
		METROID	345	VOLLEYBALL	285
ALPHA MISSION	325	MACH RIDER	325	WIZZARD & WARRIOR	345
COBRA TRIANGLE	345	PUNCH OUT	345	WRESTLEMANIA	345
CASTLE VANIA	345	PINBALL	285	XEVIOUS	345
DONKEY KONG CLASSICS	285	POPEYE	345		185
DOUBLE DRIBBLE	345	PRO WRESTLING	325	JEUX PISTOLET ZAPPER :	
EXCITEBIKE	325	ROBO WARRIOR	325	DUCK HUNT	345
GALAGA	325	RUSH' N ATTACK	325	GUMSHOE	345
GUN SMOKE	325			HOGAN 'S ALLEY	325
				TO THE EARTH	325
				WILD GUNMAN	325
				JEUX ROBOT :	
				GYROMITE	345
				STACK UP	345
				JOYSTICKS	
				SPEEDKING NINTENDO	195
				MAX	295
				NES ADVANTAGE	395
				NOUVEAUTES :	
				AIRWOLF	345
				DRAGON BALL	345
				FIGHTING GOLF	345
				RYGAR	345
				SALOMON'S KEY	345
				SIMON'S QUEST	345
				ZELDA 2	385

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00

COCONUT INFORMATIQUE

NOM _____
ADRESSE _____
_____
VILLE _____ CODE POSTAL _____
Tél _____

Carte bleue CB

Date d'expiration __ / __

Signature:

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage +15F
* TOTAL à payer :

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

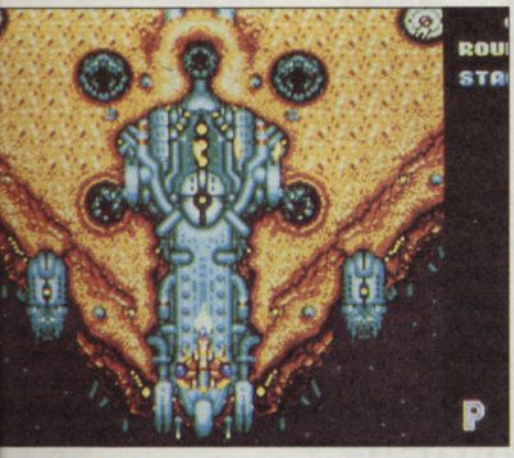
AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

TOP MICRO NEWS

TATSUJIN

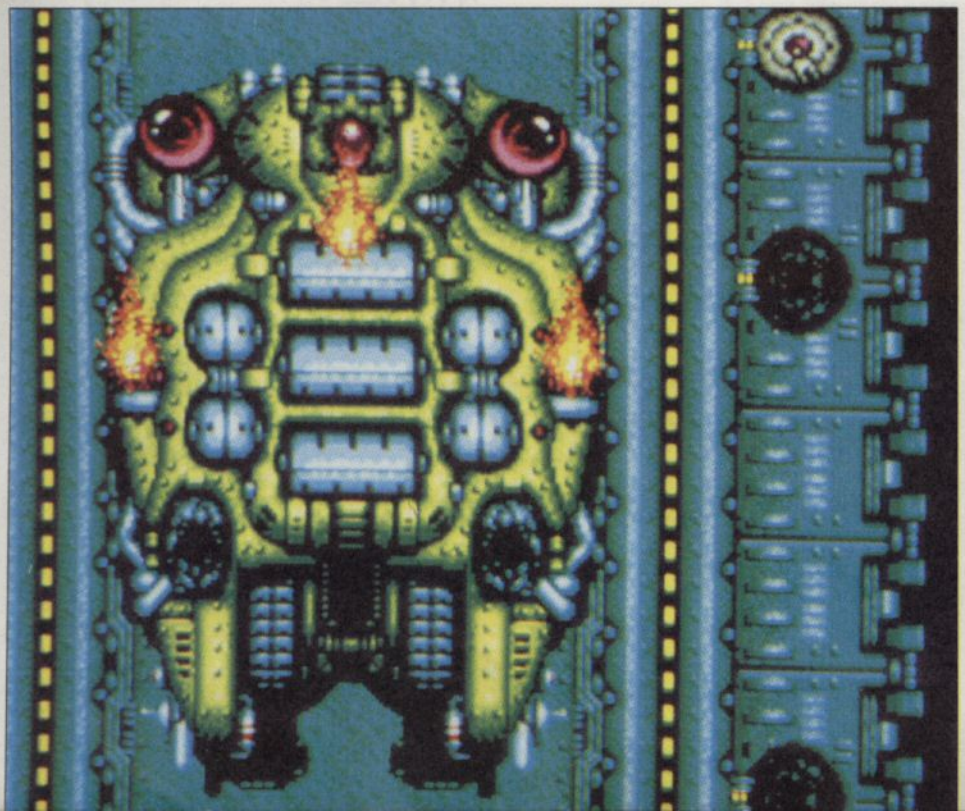
**Astronef ennemi droit devant.
Alarme rouge et tous aux postes de combat !**

Dans les confins galactiques, à des années-lumière de toute station de métro et bien loin des turpitudes de la vie quotidienne, vous allez affronter ce que nul être humain avant vous n'a pu imaginer. Aux commandes d'un engin spatial digne de *La guerre des étoiles*, sortez le grand jeu et vendez chèrement votre peau - ce qui ne sera pas facile vu le nombre et la roublardise de vos adversaires. Heureusement votre chemin est pavé de bonnes intentions, en



l'occurrence des bonus adoptant la forme d'armes redoutables (éclairs, tir continu etc.). Inutile de vous dire de tout ramasser sans traîner, sinon vous ne ferez pas long feu. Cette cartouche, sans apporter de véritables nouveautés, se révèle d'une efficacité redoutable. La progression se fait à merveille : on bousille des vaisseaux de plus en plus forts et on ne voit pas le temps passer. Nom d'un espace-temps distordu, j'y retourne immédiatement...

Cartouche pour la console Sega Mega Drive. **J.-P.L.**

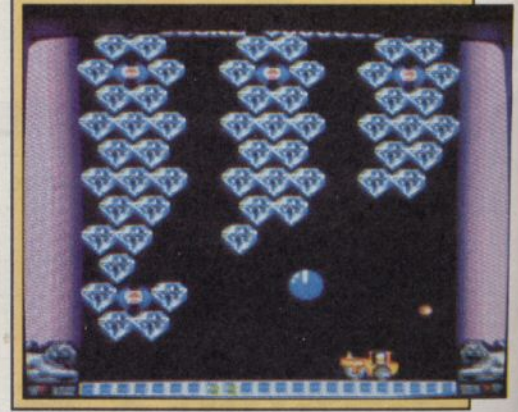


DROP ROCK

Enervant ! Ce soft va tout simplement vous donner l'impression que vous chiez des lames de rasoir par les yeux... Croisement dégénéré issu des amours coupables d'un casse-briques et d'un *Space Invaders*, cet hybride insolent fait preuve d'une injouabilité exemplaire.

A l'aide d'une raquette ronde, vous devez envoyer une balle sur des grappes de fruits qui descendent du plafond accrochées à des lianes. Des bonus permettent de les faire remonter lorsque celles-ci sont descendues trop bas et gênent vos déplacements. Après des heures de jeu, vous ne comprendrez toujours pas comment attraper ces maudits bonus (la notice, rédigée en japonais, n'est d'aucun secours pour le Français moyen) et vous finirez par lâcher la grappe. De plus diriger la raquette de façon précise avec un joystick Nec (autant dire au clavier !) devrait être considéré comme une torture par Amnesty International. Je sais, je suis dur... mais le prix (399 F) vous ne trouvez pas qu'il l'est aussi un peu ?

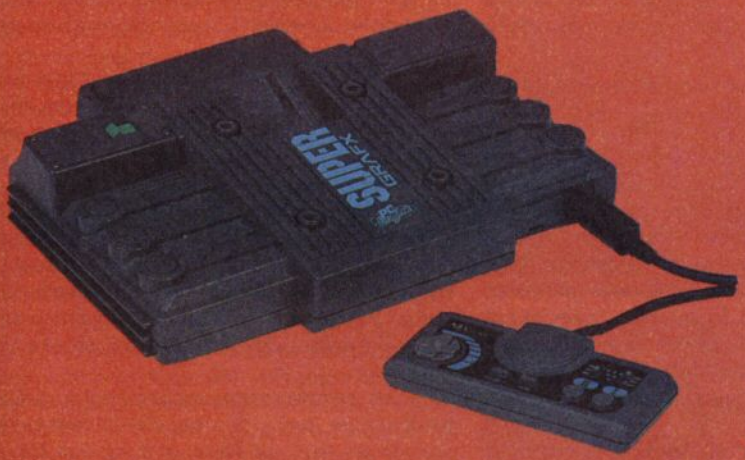
Cartouche Deco pour la console Nec. **M.L.**



AU DELA DE VOS REVES

. CORE GRAFX = 1490 Frs TTC
. SUPER GRAFX = 2490 Frs TTC
. CD ROM2 = 3990 Frs TTC

Prix publics conseillés.



Disponibles dans les meilleurs points de vente, Auchan, Boulanger, FNAC, VIRGIN MEGASTORE.

Pour le Bénélux : contactez J.P. ELECTRONICS. Fax : 27.21.10.06.

Distributeur: SODIPENG SARL

Revendeurs: contactez le 99.08.89.41

CORE GRAFX, SUPER GRAFX et CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

UNE TAXE SUR LES DISQUETTES VIERGES ?

Christophe Millet, étudiant à l'Ecole Supérieure de Commerce et passionné d'informatique (il possède un Amiga 500), nous a envoyé une lettre qui soulève des questions que vous êtes sans doute beaucoup à vous poser...

"Le piratage est un sujet qui fait couler beaucoup d'encre en ce moment. Je voudrais apporter ma contribution à ce débat. Je vous soumets d'emblée ma proposition : une Sacem informatique. En taxant les disquettes vierges, on touche ainsi tous les pirates. Les fonds sont ensuite répartis entre les concepteurs (pour compenser les pertes d'unités vendues) et les éditeurs qui, disposant de nouveaux revenus, pourraient ainsi baisser les prix des logiciels de façon enfin attirante.

Cette répartition devrait plutôt se faire suivant le volume des ventes et non pas suivant le chiffre d'affaires. Ainsi, vendre un jeu 300 F ne rapporterait pas plus qu'un autre jeu vendu 200 F, ceci pour ôter un frein à la baisse des prix.

Je pense que vous savez que pour un logiciel vendu, il y a près d'une dizaine de disquettes vierges vendues. Une taxe par exemple de 50% sur une boîte de disquettes vierges d'un prix moyen de 120 F permettrait donc de reverser environ 50/55 F aux sociétés (si on tient compte des frais de fonctionnement de cet organisme - d'environ 10 à 15% des fonds recueillis), et ainsi d'espérer

n'est pas de spéculer sur l'illégalité, comme c'est le cas de l'Etat qui, tout en ne reconnaissant pas la profession de prostituée, n'en demande-prix relativement faible (un pirate ne peut se passer de disquettes vierges, pas plus qu'une auto d'essence !), je pense qu'économiquement c'est réalisable.

Je voudrais maintenant vous poser quelques questions dont je ne possède pas la réponse. Pourquoi les copies de cassettes audio sont-elles tolérées et pas celles des logiciels ? Pourquoi n'y a-t-il pas d'organisme du style de l'APP pour les cassettes ? En quoi une copie de logiciel est-elle radicalement différente d'une copie de chanson, surtout lorsque ces chansons sont largement diffusées sur les ondes radio ?

Autre point, le piratage ne justifie en rien les prix excessifs des logiciels. Les éditeurs (en général) prétendent que, sans le piratage, les prix "pourraient" baisser de 30%. Prenons donc un jeu moyen pour 16 bits de 250 F : sans piratage, le jeu vaudrait encore 175 F ! C'est-à-dire toujours très cher pour le consommateur moyen qui est généralement étudiant ou lycéen - donc sans revenus personnels impor[illegible]

Les éditeur[illegible] ser le pirata[illegible]

[illegible] es impôts sur le revenu... [illegible] nbre important de disquettes [illegible] fins légales : enregistrement [illegible] programmes créés par une [illegible] copies de sécurité. Tertio, et [illegible] financier qui entre en jeu, [illegible] due aux frais de gestion ou [illegible] ue les auteurs ne touchent pres- [illegible] ans ces conditions, il apparaît [illegible] que les pénalisés ne seraient pas ceux qu'on pense...

Quant à la création d'un équivalent de la Sacem (société des auteurs compositeurs), il faut savoir qu'afin de protéger les intérêts des plus forts - les adhérents générateurs d'argent (il n'est pas question ici du petit auteur compositeur amateur qui dépose une œuvre par an) - cette société gère l'ensemble des œuvres diffusées sur le territoire, et que pour se faire elle prélève de l'argent auprès de tous les autres maillons de la chaîne : discothèques, orchestres de bal, radios etc. Un tel pouvoir tend trop vers le monopole, ce qui ne saurait en aucun cas nous satisfaire.

Le vrai problème tient en fait aux supports et à la libre disponibilité de ces derniers dans le commerce. A cet égard, les législateurs ont su faire la distinction entre l'audio et le visuel qui ne semblent pas réglementés par les mêmes lois. Alors qu'il est possible et légal d'enregistrer le contenu total d'un disque sur un nombre quelconque de cassettes magnétiques - à la condition toutefois de ne tirer aucun bénéfice de l'opération -, il est par contre rigoureusement interdit de procéder de même en matière de vidéo, c'est à dire d'une cassette à une autre. Où se situe donc la différence, si ce n'est dans la similitude des supports ? L'exception qui confirme la règle a bien failli être le DAT (Digital Audio Tape) qui, bien qu'étant fondamentalement différent du disque compact, offre les mêmes caractéristiques (enregistrement numérique). [illegible] sion sévère - plus de 1000 interventions en huit ans dont 50% ces deux dernières années. Cependant, notre ambition n'est pas de persévérer dans cette voie, mais plutôt de faire en sorte que l'Etat, et principalement le Ministère de l'Education, s'intéresse à notre cas et en vienne à instaurer de véritables cours "d'éducation civique" visant à sensibiliser les jeunes au danger actuellement encouru par la culture véhiculée par logiciel."

■

Protégez les auteurs de logiciels. Ne piratez pas !

Sans édition de logiciel, il n'y a pas de micro-informatique. Le non-respect de la législation empêche l'activité logiciel micro de se développer. La création et le lancement des logiciels nécessitent de fantastiques efforts d'invention, de recherche, de fabrication, de marketing et de support technique.
Les revenus de l'industrie du logiciel dépendent entièrement de votre bonne foi. Respectez la loi, ne copiez pas les logiciels !

COPIE PROHIBÉE APP LOI DU 3-7-1985

Agence pour la Protection des Programmes
119, rue de Flandre 75019 PARIS
Tél. : 42 03 03 03 - Fax : 40 38 96 43

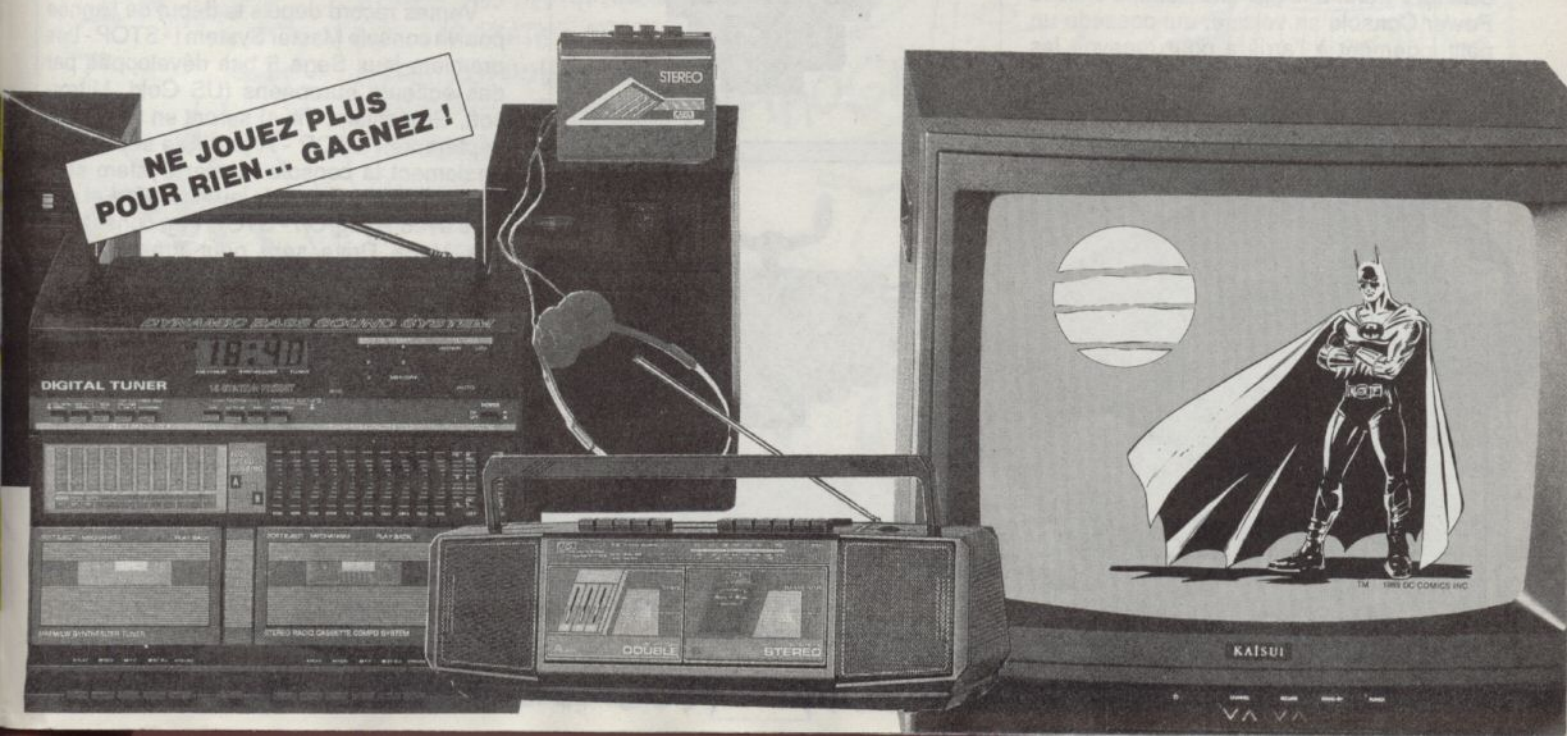
Rosie Zouzette
BIENVENUE SUR MON BATEAU, ROSIE
ALORS LE VOILÀ CE FAMEUX "TERREUR DES SEPT MERS" ENTIÈREMENT ASSISTÉ PAR ORDINATEUR, DONT VOUS NOUS PARLEZ SI SOUVENT !?
EH OUÏ
C'EST UNE RÉUSSITE EXTRAORDINAIRE. REGARDEZ... JE PROGRAMME NOTRE DESTINATION, LES HEURES DE DÉPART ET D'ARRIVÉE
TIT. TIT. TIT.
J'ENTRE LES DONNÉES MÉTÉO.
...COMPENSÉES DANS LE TEMPS ET L'ESPACE.
VITESSE DU VENT.
AGE DU CAPITAINE
TIT. TIT. TIT.
MISE EN ROUTE DU DIESEL POUR LA SORTIE DU PORT, DÉPLOIEMENT DE LA VOILE ET DU PHOQUE EN MER...
TIT. TIT. TIT.
...ET EN AVANT VERS L'AVENTURE.
C'EST ÇA CAPITAINE
MAINTENANT TAPEZ "MARÉE HAUTE, ENTER" ET TOUT IRA BIEN.

3615 BATMAN™

BATMAN EST DE RETOUR

Des jeux et des cadeaux pour tous les fans de BATMAN et les SUPER HEROS du clavier. Chaque mois, 3615 BATMAN te permet de tester tes BATREFLEXES ou de faire un tour au TRIPOT où les meilleurs repartent les bras chargés de cadeaux. Viens dans GOTHMAN CITY et retrouve JOKER pour une partie semée de télévision, platine laser, mini-chaîne, walkman et des surprises aux couleurs du héros qui fait frissonner les USA.

DÉBRANCHEZ VOTRE MICRO !



METTEZ UNE CONSOLE DANS VOTRE MANETTE !

Une recette de cuisine, des fables et un télégramme : on trouve de tout dans cette rubrique - même des nouveautés sur MSX !

Nous vous en avions parlé en exclusivité en février dernier : le **Power Console** est le plus gros joystick du monde - environ 70 cm de large sur 30 cm de haut. Dès qu'on aperçoit le mastodonte, une question arrive aussitôt sur les lèvres :

- Où est le câble de connexion qui permet le branchement sur une console ?

- Glups, y'en a pas ! Oh... mais je comprends, cette manette s'appelant Power Console est en fait une console, non ?

- Vous brûlez, mon cher, mais ce n'est pas encore ça...

- Je donne ma langue au Nec !

NEC POWER

Eh bien voici la recette : vous prenez une manette Power Console bien mûre ainsi qu'une console Super Grafx premier choix. Vous incorporez la Super Grafx à la Power Console en tournant la sauce jusqu'à onctuosité sur feu très doux, puis vous salez et vous poivrez...

Vous ne me croyez pas ? Pourtant ce n'est pas une fable : la Super Grafx ayant chanté tout l'été se trouva fort dépourvue quand la bise fut venue. Elle alla crier famine chez la Power Console sa voisine, qui possède un petit logement à l'arrière pour recevoir les amis. La Power Console n'est pas bêcheuse, c'est là son moindre défaut :

- Que faisiez-vous aux temps chauds, lui dit-elle ?

- Nuit et jour et à tout venant, je faisais de la promotion pour Nec, ne vous déplaise, grâce à Sodipeng et à sa charmante directrice, Isabelle.

- Vous faisiez de la promo pour Nec ? J'en suis fort aise : eh bien ! rejoignez-moi maintenant.

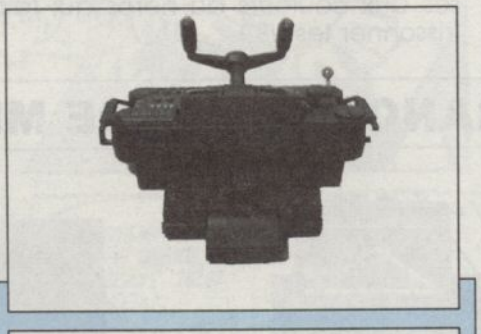
Voici la traduction en langage micro : la Power Console possède effectivement un petit logement à l'arrière, dans lequel on insère la Super Grafx (pourtant deux fois plus grosse qu'une Nec classique). Ce qui me rappelle une autre fable : *La grenouille qui voulait devenir aussi grosse que le bœuf...*

- Eh, oh ! C'est un magasine de micro ici, pas une salle de classe !

C'est vrai, donc en fait la Super Grafx est presque entièrement escamotée par la manette mangeuse de console, ce qui me rappelle une autre fable...

- Allo, les urgences ? Envoyez une ambulance immédiatement, c'est très grave...

A part ça, la Power Console possède tout ce qu'on est en droit d'attendre d'une manette digne de ce nom : volant type avion, manette des gaz, quatre boutons de tir, un joystick incorporé et un adaptateur pour quatre manettes supplémentaires, une calculatrice, une montre avec alarme, une prise pour un siège hydraulique - seuls le grille-pain et le lave-vaisselle ne sont pas encore prévus mais ça ne saurait tarder... Prix au Japon : un peu plus de 1 000 F. Si vous désirez acquérir une Power Console, votre revendeur peut la commander chez Sodipeng (99.08.89.41) qui envisage - sur commande seulement - des importations en petites quantités, ou plus si la demande se fait sentir.



KONAMI SUR MSX

A peine *Space Manbow* est-il toppé dans ce numéro que Konami annonce quatre nouveautés sur MSX : **Metal Gear 2**, sortie fin mai en cartouche 4 mégas ; **Quarthz** pour MSX2, une sorte de *Tetris* avec un petit vaisseau spatial qui vous permet de découper les blocs ; **SD Snatcher**, un jeu d'arcade genre *Metal Gear* mais en plus drôle avec des petits bonshommes à grosse tête.

Enfin, *Vampire Killer 2* est en préparation et devrait surpasser la version Nintendo (*Simon's Quest*), pourtant très réussie - le titre définitif sera probablement **Dracula**.

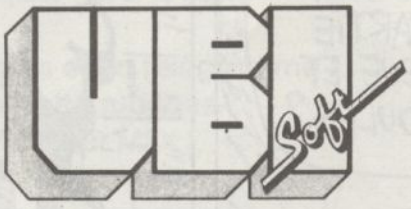
SEGAGRAMME

Ventes record depuis le début de l'année pour la console Master System ! - STOP - Les premiers jeux Sega 8 bits développés par des éditeurs européens (US Gold, Mirrorsoft, Grandslam, Titus) seront en vente dès septembre - STOP - A partir de septembre également la console Master System sera livrée pour 690 F avec le jeu *Alex Kidd*, et non plus avec *Hang-On* - STOP - La console 16 bits Mega Drive sera peut-être en vente officielle dès cet été, en tout cas au plus tard en septembre, juré-promis ! - STOP - Les cartouches 16 bits seront vendues moins cher en importation officielle qu'elles ne le sont actuellement ; dixit Sega : "Ils n'y vont pas avec le dos de la cuillère" - STOP - La **console portable Sega** avec écran couleur sera présentée en juin au CES de Chicago ; elle sera lancée cette année au Japon et l'année prochaine en Europe (rappelons que cette console devrait être compatible avec les cartes Sega 8 bits) - STOP - Ça va chauffer ! (dixit Samouraï Micro) - STOP.

RENÉ FLAPAHOGA EST TOUT PLAT
BONJOUR MADAME. C'EST COMBIEN POUR UNE PARTIE DE QUEUE ET DE BOULES?
HEU... 300 FRANCS MAIS...
T'INQUIÈTES PAS! JE M'OCCUPE DE TOUT!
AH BON
J'AI UNE LONGUE EXPÉRIENCE DANS LE DOMAINE. JE ME SUIS FAIT DES TRAVELOS, DES PÉDÉS, DES SADO-MASOS, DES FÉTICHISTES DES PÉDOPHILES, DES ZOOPHILES, DES NÉCROPHILES, DES HÉMOPHILES DES ACROBATES, DES CLAUSTROPHOBES, DES MANIAQUES, DES COLLECTIONNEURS DE DÉS À COUDRE, DES ABRUTIS, DES CRÉTINS CONSCIENTS DE LEUR ÉTAT, DES POTS D'ÉCHAPPEMENT À DOUBLE CARBURATEUR, DES CURÉS À SOUTANES À PAILLETTES...
ET JE TE RACONTE PAS TOUT
VAS-Y! AVANCE, RECULE AVANCE, RECULE, POUSSE LA QUEUE, TOUCHE LA BOULE AHA AHA AHA AHA
YAHOGA
HOGA?
CARALI 5/90

TOP SECRET

JEUX OFFERTS PAR



On a fini par bosser dans les chaumières ! Y'a pas que les PCistes à computer personnel... Ça nous rassure, d'autant que vous êtes parfaitement honnêtes : "Je certifie être l'auteur du Top Secret ci-joint et jure ne l'avoir recopié sur aucun journal français ou étranger." Les anciens numéros vont valser pour le plus grand plaisir des petits calibres, tandis qu'une véritable foire au jeux enchantera la poigne maîtresse des solutionneurs-nés ! Tout cela en parfaite lisibilité...

AMIGA

NINJA SPIRIT

(envoyé par Thierry Charpoit)

STAGE 1

Votre ninja apparaît sur l'écran comme un ange qui tombe du ciel (hello J.-P. Mocky). Allez donc vers la droite et gardez l'épée. Evitez ou tuez (peu importe) les ninjas marrons, mais en revanche ne ratez pas le jaune. C'est lui qui vous fournira votre premier surpouvoir - votre épée sera alors entourée à sa pointe d'un demi-cercle bleu dévastatateur. Poursuivez votre chemin en évitant tous les ninjas (c'est bien mieux que de tous les abattre). Ne ratez surtout pas le deuxième ninja jaune perché tout en haut du dernier arbre. A cet instant même, votre ninja se dédoublera... Restez au sol et courez sans cesse mais dès que des ninjas verts se manifestent, protégez-vous de votre épée magique (bouton + en haut). Vous voici maintenant devant le troisième ninja jaune (prenez la quatrième arme pour tuer le ninja jaune et le chinois à la baguette). Puis reprenez votre épée et continuez. La fin du premier stage approche à grands pas : avancez jusqu'à la deuxième pierre et frappez avec l'épée sur la pierre. Ensuite apparaîtra une statue géante, mais facile à descendre. Sautez avec votre ninja et laissez-vous retomber - normalement vos ninjas optionnels devraient se trouver à la hauteur du cou de la statue, dix coups d'épée suffiront à tuer le monstre. Musique à la *Dragon's Lair* etc.

STAGE 2 : la forêt

Courez sans jamais vous arrêter (sauf pour tuer les ninjas jaunes et rouges qui se trouvent au sol). Arrivé au deuxième pont, prenez les shurikens pour détruire les deux boules de feu qui tombent du ciel et gardez-les. Le monstre final est un homme volant. Balancez-lui un mégacoup de shuriken et n'attendez pas le dernier moment pour vous sauver lorsqu'il vous fonce dessus car même à quelques centimètres de distance, il parviendra à vous tuer (un bug peut-être). Profitez du superbe scrolling vertical pour vous enfuir. Un conseil : ne restez jamais sur place, bougez sans cesse.

STAGE 3

Sublime musique (je précise). Gardez vos shurikens pour tout ce stage. Avancez à petits coups mesurés car un gros mec apparaîtra souvent sur votre chemin, muni d'une épée. Avec le recul que vous aurez par rapport à lui, vous n'aurez pas trop de mal à le tuer. Le monstre final se manifeste juste après le marécage. Là, prenez votre épée magique et donnez des coups jusqu'à ce qu'il meure - 5 coups suffiront). Je sais bien que le monstre (un grand ninja armé d'une épée) vous tombera carrément sur le dos, mais ne craignez rien, l'épée vous protègera efficacement (à condition que vous ayez vos deux options).

STAGE 4

Stage assez facile. Avancez par petits coups et tirez vos shurikens (surtout contre les ninjas rouges). Restez toujours au sol (je dis ça parce que dans ce stage, ça sent la glu - vous verrez bientôt pourquoi...). Pas de monstre final.

STAGE 5

Il n'y a pas plus facile. Collez-vous au plafond et courez sans même vous arrêter une demi-seconde. Vous passerez ainsi le stage sans problème, ça marche à tous les coups. Ne vous arrêtez pas, même pour les ninjas jaunes (ils ne vous sont de plus d'aucune utilité). Là aussi, pas de monstre final !

STAGE 6

Aïe, aïe, aïe ! Le plafond descend... Ne vous inquiétez pas et prenez l'épée, courez le plus vite possible en vous arrêtant quand même pour détruire les ninjas rouges, sinon ils vous tueront de bon appétit. Lorsque vous aurez passé le mur (de justesse), emparez-vous des bombes. Eh oui, c'est déjà presque la fin du stage... Posez des bombes au sol et allez vous coller au plafond. Deux gros blocs de pierre (le monstre final, quoi !) arriveront en roulant. Bombardez-les à fond : ils tourneront et vous n'aurez plus qu'à les éviter. Ils exploseront d'ailleurs assez rapidement.

STAGE 7

Là, on se retrouve dehors. Le scrolling vertical est d'une fluidité remarquable. Ce stage va se révéler hyperdur car des explosions se produisent un peu partout - et le plus souvent sur vous... Il faut donc remonter vers le ciel avec beaucoup de prudence et s'em-

parer des shurikens. Donc vous allez bien écouter ces conseils : dans ce stage se trouvent très peu de ninjas (une dizaine en tout) et voilà ce qu'il faut faire... Dès l'apparition de l'écran, éliminez les trois ninjas rouges et mettez-vous ensuite complètement à gauche. Sautez sur le rocher, puis sautez à nouveau (sur place bien sûr) et complètement à fond.. Vous assisterez au moins à cinq ou six explosions. Allez ensuite sur le rocher qui se trouve au même niveau à droite - pour cela aidez-vous des branches (sur ce rocher s'est produite la première explosion). Encore une fois sautez sur place et vous assisterez à un autre explosion un peu plus haut - le truc consiste à se placer où a eu lieu la dernière explosion (il n'y a jamais deux explosions au même endroit). Allez à cet endroit et mettez-vous à sauter - toujours sur place - pour faire surgir toutes les explosions. Attention quand même : à deux ou trois reprises, des explosions éclateront au-dessus de vous. Alors quand vous sauterez sur place, sautez par petits bonds. Lorsque vous aurez atteint le sommet (grâce à mon truc), placez-vous sur la gauche. Le monstre final sortira du sol au milieu de l'écran. Bombardez-le de bombes et attention car il va tourner. Quand il va s'enfoncer dans le sol sautez-lui par-dessus et quand il sera en l'air, passez-lui dessous !

STAGE 8

Un superbe tableau avec une multitude d'ennemis et une musique hyperexcitée. Prenez l'épée et employez-la le plus possible. Les monstres sont d'ignobles gros hommes. Comme pour le ninja du 3ème niveau, gardez l'épée et tirez sans arrêt.

STAGE 9

Sublime décor ! Là aussi les explosions se multiplient. Le truc : sautez sans arrêt pour essayer de rester au milieu de l'écran et ainsi éviter les conflagrations - le stage est assez court. Vous tomberez ensuite dans une crevasse où gît ignoblement le monstre FINAL. Je ne vous dis pas comment il se présente (surprise) mais je peux vous dire qu'il faut prendre les bombes et détruire celle qu'il a entre les mains (pardon, la boule de cristal entre ses mains). Fin de l'action et du jeu : votre ninja se transformera en...

TRUC POUR LES VIES INFINIES

Pour obtenir des vies infinies (et même mieux, l'invulnérabilité totale...), appuyez pendant le jeu sur Pause (sur F9 et non pas sur P comme indiqué dans la notice - une petite erreur de leur part !), puis sur le Shift de gauche de l'Amiga. Le jeu se remettra en route et vous bénéficierez donc en même temps de l'invulnérabilité totale.

DRAGON'S LAIR : ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

(envoyé par Nicolas Fournier)

Dans les premières salles, vous pouvez vous contenter de suivre la flèche, mais je vous donne quand même quelques indications pour la scène du cheval mécanique : il faut aller dans la direction de la tête du cheval, de l'autre côté et deux fois dans la même direction que la première fois. Pour la scène du "Walkway", il faut attendre un moment avant d'aller en avant, c'est pour cela que la flèche n'indique rien. Dans la scène des lézards, après être allé tout droit, il faut prendre la même direction que la chose sur laquelle l'épée se colle au début du tableau.

Dans le labyrinthe

C'est assez facile : il suffit d'aller (en poussant le joystick contre le haut) au bout de tous les couloirs qui ne possèdent qu'une seule artère partant vers la droite ou la gauche. Pour les autres, allez dans n'importe quelle direction. Une fois arrivé dans la salle du squelette, reculez, puis allez en avant et sautez de l'autre côté de la passerelle deux fois de suite (gauche-droite ou droite-gauche).

Dans la crypte

Même système que dans le labyrinthe, mais maintenant il faut traverser les couloirs possédant deux artères. Une fois vers Daphné, allez du même côté que le bas du sceptre du sorcier, puis deux fois dans l'autre direction. Quand tout est détruit autour de vous, dirigez-vous contre le haut, sautez dans la direction où le sol a subi le plus de dégâts (gauche ou droite), allez en avant, en arrière, une fois encore en avant, ensuite pressez deux fois sur fire - il ne vous reste plus qu'à regarder la scène finale.

AMSTRAD CPC

ALPHA KHOR

(envoyé par Lionel Pintrel)

2006

Regarder. Examiner étagère. Prendre carte magnétique, livre, peigne. Examiner table. Prendre lampe, oscilloscope. Utiliser oscilloscope. Utiliser carte magnétique.

1463

Est. Nord. Vendre livre, peigne, lampe. Rien. Sud. Regarder. Prendre caractère. Ouest. Regarder. Prendre nourriture, cruche. Manger. Boire. Sud. Regarder. Prendre cruche. Boire. Sud. Regarder. Prendre bourse. Ouest. Ouest. Regarder. Prendre cruche. Boire. Nord. Regarder. Prendre bourse. Ouest. regarder. Prendre nourriture, cruche. Manger. Boire. Nord. Donner caractère. Regarder. Prendre, laissez passer. Sud. Est. Sud. Est. Est. Est. Oui. Est. Regarder. Prendre cruche, pince. Boire. Ouest. Ouest. Ouest. Manger. Oui. Manger. Oui. Manger. Oui. Sud. Donner pince. Regarder. Prendre petite clé. Nord. Est. Sud. Sud. Boire. Boire. Boire. Boire. Manger. Rien. Nord. Nord. Est. Oui. Est. Est. Donner laissez-passer. Est. Regarder. Prendre nourriture. Manger. Nord. Regarder. Prendre corde. Sud. Sud. Regarder. Prendre grosse clé. Utiliser grosse clé. Est. Utiliser petite clé. Regarder. Prendre nourriture. Manger. Prendre cruche. Boire. Ouest. Ouest. Utiliser corde. Ouest. Nord. Ouest. Ouest. Sud. Sud. Manger. Manger. Manger. Manger. Boire. Boire. Rien. Nord. Nord. Nord. Nord. Utiliser oscilloscope. Utiliser carte magnétique. Fin.

PC

BRUCE LEE LIVES (suite)

(envoyé par Antonio Hodgers)

Quatrième mission

Rien de spécial dans cette mission où il faut avancer vers la droite et battre tous ses adversaires.

Cinquième mission

Nous voici enfin à la dernière mission qui est bien sûr la plus dure de toutes. Vous vous retrouvez au début dans les souterrains d'un immeuble de cinq étages. Vous n'avez pas le choix, alors avancez vers la gauche. Vous avez deux combats à faire. Battez-vous ou évitez le combat, mais il vous faut indispen-

sablement arriver à une échelle à laquelle vous grimperez. Ici c'est la même chose qu'en bas (vous pouvez refuser les affrontements), mais c'est vers la droite qu'il faut marcher, de manière à atteindre un ascenseur qu'il faudra prendre en vous plaçant devant et en appuyant sur "E". Si l'ordinateur vous indique qu'il a une clé sur lui, c'est bon, sinon partez sur la gauche et abattez le garde blanc. Si vous n'avez toujours pas la clé, destroyez le garde suivant (ouf !). Bref, une fois la précieuse clé entre vos mains prenez l'ascenseur du centre qui est gardé par le métis (il n'est pas nécessaire de le détruire). Montez au cinquième étage. Partez sur la gauche et attention aux lances. Il faut se baisser ou sauter pour les éviter. Une fois ce tableau passé - bravo, vous êtes arrivé plus loin que moi !

HERO'S QUEST 1

(envoyé par Cédric Dubois)

1. LE VILLAGE DE SPIELBURG : VIL

Le sheriff

Demandez-lui des nouvelles des brigands.

L'auberge

Parlez au marchand qui vient la nuit et donnez-lui votre repas (order meal, give meal). Demandez-lui aussi des nouvelles des brigands et de leur chef (leader).

La Guilde

Regardez le livre, les QUEST sur le mur et demandez au gardien comment devenir un héros (ask about hero).

La marchande

Achetez-lui 50 pommes après un "ask about apples".

Le marchand

Interrogez-le au sujet de la nourriture, des armes,, des armures, des gourdes (flask).

Le mendiant

Donnez-lui une pièce. La nuit, faites attention aux deux voleurs qui se cachent derrière les tonneaux. Si vous êtes un voleur, faites le signe des voleurs : ils vous diront le mot de passe pour entrer dans la Guide des Voleurs.

3615
MICRONEWS
TOUS LES JEUX
TESTES DANS LES
CINQ DERNIERS NUMEROS

La taverne

Si vous êtes un voleur, allez voir le goon assis sur une chaise et faites le signe des voleurs (make thief's sign) et donnez-lui le mot de passe (voir au **mendiant**).

La magicienne

Faites "ask about magic". Vous pouvez acheter ici des sorts ou des potions (plus cher que chez le **healer**).

La Guilde des Voleurs

Acheter une licence au caissier - ici vous pourrez revendre ce que vous avez volé... Vous pouvez aussi vous mesurer au chef après un "ask about dagger" et un "play game" (ne misez pas trop haut).

Chez la grand-mère

Pour entrer, attendez la nuit et faites "pick lock with lock pick" si vous êtes un voleur. Méfiez-vous de son chat-garou et ne montez pas l'escalier.

Fouillez son sac, prenez le collier, son porte-monnaie et ouvrez le meuble (open drawer). N'oubliez pas de faire SNEAK avant de marcher silencieusement pour ne pas la réveiller. Revendez les objets à la Guilde.

Chez le sheriff

Comme chez la grand-mère, faites un SNEAK, prenez la boîte à musique sur la table, prenez le vase, poussez le tableau, ouvrez le coffre (pick lock with lock pick) et ouvrez le meuble (open drawer).

Voilà tout pour le village.

2. LE GUERISSEUR (HEALER) : GUE

Pour entrer, tapez "knock door" devant la porte. Demandez au healer des infos sur : les potions, l'anneau (ring), le ptérosaure (son animal de compagnie). Vous pouvez lui vendre des champignons, des fleurs d'Erana's Peace et vos gourdes vides (give flask). Pour la potion, donnez-lui des ingrédients, il saura quoi faire. Pour récupérer son anneau: il faut sortir, regarder sur l'arbre devant sa maison et remarquer un nid... Vous pouvez le prendre (get nest) en montant sur l'arbre (climb tree), soit en ayant de la chance, soit en jetant le sort FETCH.

3. BRUNO, LE VOLEUR : BRU

Bruno est devant la pancarte. De temps en temps, il vous vend des conseils, mais le plus souvent il ment ou tente de vous escroquer. Bruno est un traître, de temps en temps il va voir un brigand et discute près de la cible. Vous pouvez lui faire le signe des voleurs, il vous dira comment avoir le mot de passe pour entrer dans la Guilde des Voleurs.

4. LE RENARD PRIS AU PIEGE : FOX

Délivrez-le (open trapp) et il vous donnera des conseils. De temps en temps des yeux apparaissent - à quoi servent-ils ?

5. LE CENTAURE PAYSAN : CEN

Allez près de lui et tapez "ask about brigands" et "ask about leader".

6. LE GEANT DES GLACES : GEA

Un géant des glaces (il est tout bleu de froid) vous propose une gemme contre des fruits. Faire "ask about bargain", "give apple" (si vous avez acheté les 50 pommes), il vous donnera la gemme et partira. Gardez-la pour ouvrir la porte de Baba Yaga.

7. LE CHATEAU DU BARON : CHA

Pour lever la herse faire "say open door" 2 fois, le garde ira l'ouvrir.

Vous pouvez discuter avec ce garde à l'entrée (voici quelques sujets : baron, son, daughter, Yorick, reward, brigands... A l'intérieur du château, un maître d'armes vous entraînera contre une pièce d'or (si vous êtes un guerrier) : "ask about lesson". Vous pouvez aussi nettoyer les écuries contre 5 pièces d'argent : entrer dedans et tapez "say yes". Rappel : vous ne pourrez entrer dans le château que si vous avez libéré le fils du baron (voir l'ours) ou sa fille. Lorsque vous aurez délivré Barnard, demandez des infos sur la fille du baron (ask about daughter). Avec vos pièces, achetez une cotte de mailles au marchand du village.

8. LA CIBLE : CIB

Vous pouvez ici vous entraîner au lancer de couteau (throw dagger et get dagger). De temps en temps, Bruno vient discuter avec un brigand : pour les écouter il faut venir d'une pièce à côté. Vous serez caché par les buissons et Bruno va vous indiquer qu'il existe un passage secret pour parvenir jusqu'aux brigands. Le mot de passe est "HIDDEN GOSEKE". Attaquez le brigand une fois Bruno parti car il possède une clef.

9. LE LAC AUX REFLETS : LAC

Passez donc la nuit par ici et attendez. Le sous-marin ne sert à rien.

10. CHEZ L'ERMITE : HER

Pour accéder à la porte "climb rock" ou "cast detect" si vous possédez le sort (voir meep), puis "climb ladder". Demander le sort TRIGGER à l'ermite (ask about trigger). Il est possible de dormir chez lui (play cribbage et go to sleep). Si vous avez une gourde, prenez de l'eau "get flying water" (voir dryade).

11. SPORE SPITTING SPIREA : SSS

Vous devez récupérer la graine que les plantes se passent. Si vous avez le sort FETCH, utilisez-le (cast FETCH), sinon

escaladez (climb rock) et attrapez-la (catch seed). Gardez la graine (voir dryade).

12. LA DRYADE : DRYA

C'est la gardienne de la forêt - approchez-vous de l'arbre. Acceptez sa quête : "say yes" (deux fois). Si vous avez la graine (voir SSS), donnez-la (give seed). En échange, elle vous fournira la recette pour créer une potion : "green fur", "flying water", "flower from Erana's peace", "fairy dust", "magic acorn" (elle vous donne l'acorn). Vous pouvez dormir ici.

13. LES FEES : FEE

Vous pouvez prendre des champignons (pas la nuit) pour les vendre au healer (get mushroom). La nuit, des fées viennent danser, faire "say yes" et "dance" : elles vous demanderont ce que vous voulez. Réclamez "fairy dust", elles vous en fourniront - attention, ayez sur vous une gourde vide.

14. LES MEEPS : MEE

Faire "ask about meeps" une fois pour que sorte le meep vert. Demandez-lui un scroll et de la fourrure verte (scroll et green fur).

15. LES MECHANTS PAS BEAUX GOBELINS : GOB

Voici une bonne occasion de vous entraîner à devenir un tueur de gobelins. D'après Bruno, ils ont caché un trésor (search cave près du tas de pierres). Attention : si vous tuez un gobelin, quand vous reviendrez à cet endroit, vous devrez en tuer 2, puis 3, puis 4 et ainsi de suite...

(A suivre)

ST

BEACH VOLLEY

(envoyé par Vincent Galice)

Gagner contre l'ordinateur n'est pas une

droite, puis quand la balle arrive, sautez et tirez tout droit si votre adversaire contre ou bien tirez à gauche s'il ne contre pas. Résultat garanti ! Car en contrant votre adversaire met la balle dehors...

AMIGA

GHOULS & GHOSTS

(envoyé par Stéphane Doom)

NIVEAU 1

Dans ce niveau, la meilleure arme est le disque (pour l'obtenir, il suffit de tirer sur les coffres - enfin, certains seulement) La première partie se révèle facile : courez sans arrêt. Passez le pont, continuez de courir en faisant attention aux chauves-souris. Il faut les éviter en se baissant ou en sautant pardessus (on ne peut les tuer que quand leurs ailes sont déployées). Juste avant la falaise, récupérez l'armure spéciale du coffre (vous aurez ainsi une arme très efficace). Il faut atteindre le haut de la falaise sans s'arrêter et se laisser tomber. Quand vous serez devant le monstre, approchez-vous encore un peu, tirez dessus le plus grand nombre de fois possible puis retournez vers la falaise en évitant les boules de feu et en continuant de lui tirer dans la gueule. Il explose : attendez qu'il disparaisse et avancez.

NIVEAU 2

Courez, tuez les tortues et évitez les crânes sauteurs, vous allez arriver devant un bâtiment. Ne vous occupez pas des échafaudages, laissez-vous tomber et sautez pardessus le ver de terre tout en faisant gaffe aux insectes volants. Recommencez l'opération et vous arriverez devant un cercle de feu. Sautez deux fois pour l'éviter, courez, mettez-vous sous le diable et tuez-le en vous méfiant des projectiles qu'il envoie. Courez, évitez tous les monstres et vous parviendrez au Cerbère. Il suffit de tirer dessus et de se baisser quand il saute : il finira par exploser.

aussi descendent puis sautez très rapidement sur le gros monstre. Pour le tuer, il suffit au-dessus de ses bubons, sautez et tirez vers le bas plusieurs fois. Il explose quand vous avez fait cela avec tous ses bubons.

NIVEAU 5

Avancez en faisant gaffe aux diablotins, aux insectes et aux porcs. Une arme spéciale (avec un coffre) sera très efficace ici. Vous arrivez à une échelle, grimpez en faisant attention aux chaînes qui sortent des murs, continuez à monter en essayant de conserver l'armure à tout prix. Eliminez le monstre qui crache du feu en vous baissant, vous survenez alors dans une pièce où deux têtes crachent du feu. Il vous faut alors aller à droite, vous placer sous la tête et tirer vers le haut. Attendre que l'autre tête tire vers le bas, puis sautez et tirez-lui dessus plusieurs fois. Un passage secret se libère. Avancez, tuez tous les monstres et vous tomberez carrément sur une mouche géante. C'est une hache que vous emploierez ici le plus efficacement. Voici comment tuer le monstre (hard) : approchez-vous, tirez-lui dessus et évitez ses œufs. La mouche se transformera en essaim - ne bougez pas et baissez-vous. Lorsqu'elle réapparaîtra, elle foutra en l'air votre armure, profitez des quelques secondes d'invincibilité pour lui tirer dessus à toute vitesse. Elle finira par exploser.

NIVEAU 6

Passez sous la jambe de Satan, évitez ses projectiles et tirez-lui dans la gueule. Vous avez gagné !

P.A. VENTES ECHANGES RECHERCHES CONTACTS EMPLOIS

VENTES

Erratum : M. Tura vend **lino** et non pas le contraire.

Vds **console Nintendo** + 2 manettes + robot + pistolet + 14 jeux (Gradius, Zelda 1 et 2, Section Z, Kid Icarus etc.). Prix : 4 000 F. Stéphane Lévy. Tél. : (1) 43.66.12.24 après 18 h.

Vds **console Sega** + 2 manettes + 3 jeux (Altered Beast, Kenseiden, After Burner). Valeur : 1 900 F. Vendu : 1 000 F. Gwénaël Formosa.5 Tél. : (16) 98.06.89.90.

Vds **MSX 2 8250** + revues + Home Office 2 + MSX Dos + Péritel + cartouches + jeux sur disks (Metal Gear, F1 Spirit, Laydock, Aleste, Firebird, Quinpl etc.). Prix : 3 200 F. François Rigomer. Tél. : (16) 86.20.11.22 après 18 h.

Vds **MSX 2 Philips NMS 8255** (2 drives 720 Ko) : 2 000 F. Donne en prime un **moniteur mono Philips + imprimante VW0020** (80 colonnes) Philips + Lod Dao + importante bibliothèque. Jacques Chiantello. Tél. : (16) 82.46.05.17 après 18 h.

Vds **console Nintendo** (89) + 2 jeux : Kid Icarus + Ghosts'n' Goblins. Prix : 1 000 F. 1 seul jeu : 200 F. Le tout en parfait état. Vds jeux Sega : Shinobi, After Burner. Prix : 150 F chaque jeu. Samuel Gaulay, L'Abbaye, 35770 Vern-sur-Seiche.

Vds pour **TO8-TO9**, nombreux jeux et utilitaires (Colorpaint, Turbo Cup, Alienator, Passagers du Vent 1 et 2, Paragraphe etc.). Prix : à partir de 30 F. Jérémi Janssen. Tél. : (16) 66.77.38.08.

Magasin écologique propose :
- Peintures sans colorants.
- Machines à calculer sans additifs.

Vds **Amstrad CPC couleur** + très nombreux jeux (Beach Volley, etc.) + discologie + Hercule + revues + joystick + manuel. Le tout état neuf. Valeur : + de 6 500 F. Vendu : 3 500 F à débattre. Julien Cordian. Tél. : (1) 45.81.49.90.

Vds **console PC Engine** + joystick + 6 jeux (Shinobi, Motor Bike Racing, Wonderboy 2, Bull Fight, Kung-Fu etc.). Prix : 2 800 F. Sylvain Gratecap. Tél. : (1) 39.78.56.43.

Vds **console Sega** + pistolet + Control Stick + 17 jeux (dont Phantazy Zone , Power Strike, Phantasy Star etc.). Valeur : 5 700 F. Vendu : 2 850 F. Nicolas Paulhiac. Tél. : (16) 53.22.41.46.

Vds **Thomson MO6** + 20 jeux + 2 joysticks + crayon optique + livre de jeux. Valeur : 6 500 F. Vendu : 4 000 F. Vds **console De Luxe Nintendo** (robot ROB + pistolet + 2 jeux + 2 manettes.). Prix : 1 500 F. Frédéric Florquin. Tél. : (16) 20.07.31.08 après 18 h.

Vds **Amiga 1000 + carte Spirit 1M5 + clock + moniteur 1081** + Sidecar 512 Ko, disque dur 20 M, 10 M Amiga, 10 M PC OS : 3.3. Lecteur externe A1010 + Perfect Sound + Docs + softs PC, Amiga (Word 1.3). Etat neuf. Le tout : 12 000 F. Pascal Aramburu. Tél. : (1) 42.04.19.45.

Je vendrai très cher **ma peau**. Ecrire au Dernier des Mohicans.

Vds **imprimante Star LC 10 couleur**. Prix : 1 300 F. Vds **console NEC** (boîtier d'origine, sous garantie) avec un jeu : 1 290 F. Jean-Christophe. Tél. : (1) 43.39.08.16 après 19 h.

Vds **MSX Sony HB 501F** avec lecteur K7 incorporé + 9 cartouches (The Maze of Galious, Football, Nemesis, Penguin Adventure etc.) + 3 K7 dont jeux + livres. Le tout : 850 F. Atari 2600 + 4 jeux + 2 manettes : 350 F. Arnaud Roger. Tél. : (16) 27.81.68.71 après 17 h 30.

Vds **console NEC** + 2 jeux (Chanxchan, Gunhed) : 1 600 F. Vds également **téléviseur Radiola**, 36 cm, Péritel, écran plat, coins carrés, télécommande, très bon état. Prix : 2 800 F. Stéphane Guillemain. Tél. : (1) 46.58.66.24.

Vds **mini-studio d'enregistrement 4 pistes Yamaha MT1X** + préampli égaliseur paramètrique Boss RPQ 10 + enceinte amplifiée de contrôle pour mini-studio Yamaha KS 10. Philippe Joly,16, allée des Violettes, 78250 Meulan-Paradis.

Vds **console Sega** + 2 control sticks + 30 jeux + autofire. Prix de l'ensemble : 8 900 F. Vendu : 3 900 F. Adriano André. Tél. : (1) 46.45.94.17.

Vds **Atari 1040 STF monochrome** + jeux + joystick + traitement de texte + langage C : 3 000 F. Pierre-Marie Seris. Tél. : (1) 48.56.04.91 après 20 h.

Vds **Atari 520 STF** garantie 10 mois + 3 manettes + 150 jeux (nouveautés : Table Tennis Simulator, P47, After the War, Rainbow Islands et plein d'autres) + accessoires, plans etc. Le tout en très bon état avec emballages : 3 250 F. Christophe Alberti. Tél. : (1) 69.03.49.93.

Suite à accident, vends **autocar à deux places**.

Vds **Atari 520 STE + moniteur couleur SC 1425** + souris + manettes + 20 logiciels originaux. Le tout : 4 500 F. Olivier Fabrègue, Résidence Rosel, 18, rue Villons-les-Buissons, 14000 Caen.

Vds **MO6 + lecteur QDD** + 10 disquettes vierges 2"8 + **imprimante PR90600 (80 colonnes, modes listing et courrier, copie écran)** + cartouche assembleur + 1 K7 logiciel anglais. Prix : 2 700 F. Vds collection Téo (Nos 1 à 20). Prix : 200 F. Monique Dure. Tél. : (1) 47.02.06.64.

Vds 5 jeux **Nintendo**, très bon état, avec boîtes et notices (Super Mario 1 et 2, Goonies 2, Gradius, Zelda 1). Valeur : 1 690 F. Vendu : 1 000 F ou 200 F pièce. Nicolas Giovannangeli. Tél. : (1) 60.77.37.25.

Vds **Atari 520 STF** nouvelles ROM, DF + utilitaires (GFA 2.0 etc.) + nombreux jeux

Youpi ! Les petites annonces sont gratuites dans Micro News ! Pour voir paraître votre annonce dans le prochain Micro News, il vous suffit d'utiliser le bon à découper original du dernier numéro paru. De notre côté, nous nous engageons à publier toutes les annonces parvenues au minimum 15 jours avant la parution du numéro.

(Dragon Ninja, Robocop,etc.). Etat neuf, peu servi. Prix : 3 000 F à débattre. Christophe Fauré. Tél. : (16) 61.50.67.36.

Vds **console Nintendo** + 9 jeux (Mario 1 et 2, Zelda, Punch-Out, Mega Man, Track and Field.). Le tout en très bon état. Valeur : 4 400 F. Vendu : 2 400 F. Yann Genton. Tél. : (16) 61.51.53.03.

Vds **PC XT Tulip + carte Kortex** + logiciels Comptabilité, Gestion de Stocks, Distribution de la Presse. Jean Allot. Tél. : (1) 45.97.31.30.

Vds **console Nintendo** + 2 jeux (Super Mario Bros 1 et 2). Le tout : 900 F. Fabien Demeulenaère. Tél. : (1) 69.01.09.87.

Urgent ! Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + joystick Pro 500 + environ 500 jeux + disks vierges + housse de protection + clavier et écran + revues. Le tout en excellent état. Prix : 2 500 F. Grégory Remier. Tél. : (16) 82.50.63.45.

Vds **console NEC** + 1 manette + garantie (février 90) : 1 200 F + 3 jeux (PC Kid, Motorbike, Sonson II.) : 350 F chaque jeu. Paris uniquement. Hicham Kheir-Beik, 44, rue de Longchamp, 75016 Paris.

Vds jeux originaux sur **ST** (Chaos Strike Back, Dungeon Master, Dungeon Editor : 200 F le jeu. Fighter Bomber : 120 F. Voyageurs du Temps : 100 F. Quartet : 200 F. Le tout avec boîtes et manuels. Vds Ultima V sur **PC** : 150 F. Jean-Marc Ouvré. Tél. : (1) 42.04.76.53 le soir.

Vends **capotes et vieilles poteries** en glaise.

Vds **console Sega** + manettes + câble Péritel : 500 F. Vds nombreux jeux (Psychofox, Wonderboy 2 et 3, Golvellius, R-Type, Alex Kidd etc.). Prix : 100 à 150 F chaque jeu. Vds également 2 jeux inédits (King's Quest, Montezuma's Revenge) : 200 F chaque jeu. Hicham Kheir-Beik. Tél. : (1) 45.53.71.46.

Vds **Atari 1040 ST + moniteur couleur SC1425** + souris + 1 original + 41 disks en bon état (décembre 89). Prix : 5 500 F. Stéphane Viplé. Tél. : (1) 64.68.03.05 entre 19 h et 20 h.

Vds **Atari 520 STF SF + lecteur externe DF** + joystick + nombreux jeux + écran couleur haute résolution + manuel PRG+. Prix intéressant. Olivier Dutray. Tél. : (1) 69.01.37.69 après 18 h.

Vds **Amiga 1000 + Genlock incrustateur vidéo GST 30XP** + nombreux originaux (dont F29) + revues. Laurent. Tél. : (1) 48.35.14.06.

Vds cause double emploi **Tandy compatible PC 1000 HX couleur** neuf + doc 2 + emballage d'origine. Valeur : 7 000 F. Vendu : 6 000 F. Paulette Wagner. Tél. : (1) 64.30.22.61 le soir après 18 h.

Vds **Amstrad CPC 618 couleur** + 110 jeux + utilitaires (Multiface 2 RTC) + revues + 2 joysticks + adaptateur TV couleur + réveil. Valeur : 9 500 F. Vendu : 5 000 F. Jean-Philippe Tissier. Tél. : (16) 56.59.23.48.

Vds **imprimante MSX Philips VW010** garantie 8 mois. Prix : 500 F. Je possède traduction notice d'emploi FM PAC. Philippe Dehaene. Tél. : (16) 27.97.92.26.

Vds **Amstrad CPC 6128 couleur** + 150 jeux (P47, Shinobi, Chase H.Q., Ghostbusters etc.) + utilitaires (dBase 2, Diskology) + 4 joysticks + 1 extenseur de câble + bouquins : 4 000 F. Contacter Paul Picout, 38, rue Charles-Lorilleux, 92000 Nanterre. Tél. : (1) 49.00.18.44.

ECHANGES

Salut à tous ! J'échange jeux sur **Sega 16 bits**. Je possède 7 titres (Golden Axe, After Burner, Queen of... etc.). Sur Paris si possible. Jos Ferreira. Tél. : (1) 43.37.69.55.

Paysan aimant le bon vin échange **dix mille mètres carrés** contre un nectar.

Achète, échange et vends plus de 300 logiciels originaux pour **MSX 1 et 2**. Documentation complète et gratuite sur simple demande.
Réponse assurée sous 48 h. Mega Club MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.

Echange **trouvère** contre trou rouge pour cause de daltonisme.

Echange ou vends nouveautés sur **Atari et Amiga** (Harricana, Ghost'n'Goblins, Tie-Break etc.). Achète moniteur haute résolution monochrome pour ST à bas prix. Laurent Boumeddane, 9, avenue de la Redoute, 92600 Asnières.

RECHERCHES

Achète **Atari 520 ST/STE/STF** très bon état avec moniteur couleur (sous garantie si possible). Prix à débattre. Amadou Dem. Tél. : (1) 42.04.18.15.

PDG en faillite recherche **chef-comptable**, mais pas n'importe lequel : le sien !

Recherche **lecteur disks MSX double face 3"1/2** : environ 800 F. Joël Bonte. Tél. : (16) 50.69.32.03.

Mari impuissant recherche **presbyte**, on ne sait jamais...

Achète sur Paris, **moniteur couleur** à prise Péritel. Raphaël Berna. Tél. : (1) 43.72.64.64 sur répondeur.

J.H. maigrelet, demi-portion, cherche place de **vendeur gras-double**.

DIVERS

MSX2/2+, attention disks digits N°1, concours, tests, Top Secret, annonces. En vente très prochainement. Patrick Legon, 96, avenue Philippe-de-Lassalle, 69004 Lyon.

J'ai besoin d'un **atlas**. Ecrire à Dupond - Océan Pacifique.

Infogrames recherche des programmeurs sur PC, microprocesseur 68000, ayant connaissance du langage C et d'autres langages de programmation structurés. Gros pari à prendre sur consoles, machine d'arcade et CD. Tél. : (16) 78.03.18.46. Contact : Marie-Christine Barou.

Legend Software recherche programmeurs sur ST, Amiga, PC, CPC et C64 ; graphistes sur ST et Amiga. Auteurs, contactez-nous. Adressez vos Mréalisations à Legend Software : Immeuble Germanium, 80, avenue des Buttes-de-Coesmes, 35700 Rennes. Tél. : (16) 99.38.36.38.

43 42 22 50
DEPOT -VENTE.

EDEN COMPUTER
102 Av du Général Michel BIZOT 75012 PARIS
METRO : MICHEL BIZOT - OUVERT 10H-12H. 14H-19H

43 42 22 50
OCCASION

AMENEZ-NOUS VOTRE ORDINATEUR, NOUS LE VENDRONS RAPIDEMENT

890 F
EXTENSION ST
520 à 1024 ko*

890 F
LECTEUR D.F
ATARI 520 STF*

* POSE GRATUITE

NOUS SOMMES LES SPECIALISTES DE L'OCCASION, NOUS VOUS OFFRONS UNE REVISION COMPLETE DE VOTRE ORDINATEUR ET NOUS LE VENDRONS VITE DANS LES MEILLEURES CONDITIONS. NOS ACHETEURS PEUVENT ETRE SURS DE FAIRE UNE SUPER AFFAIRE TOUT EST REVU PAR NOS TECHNICIENS EN ATELIER. NOUS ASSURONS LES REPARATIONS TOUTES MARQUES EN 48H. NOUS VENDONS EN NEUF DE L'ATARI, DE L'AMIGA ET DU PC AT.

EX - NEUF : AT 286 D. DUR 20 MEG - 1 MO - ECRAN 14 P : 10 490 F TTC
AT 386 D.DUR 40 MEG - 1 MO - ECRAN VGA COULEUR : 17 900 F TTC

2490 F
EXTENSION
1.2 mega

119 F
FREE BOOT
A500-A2000

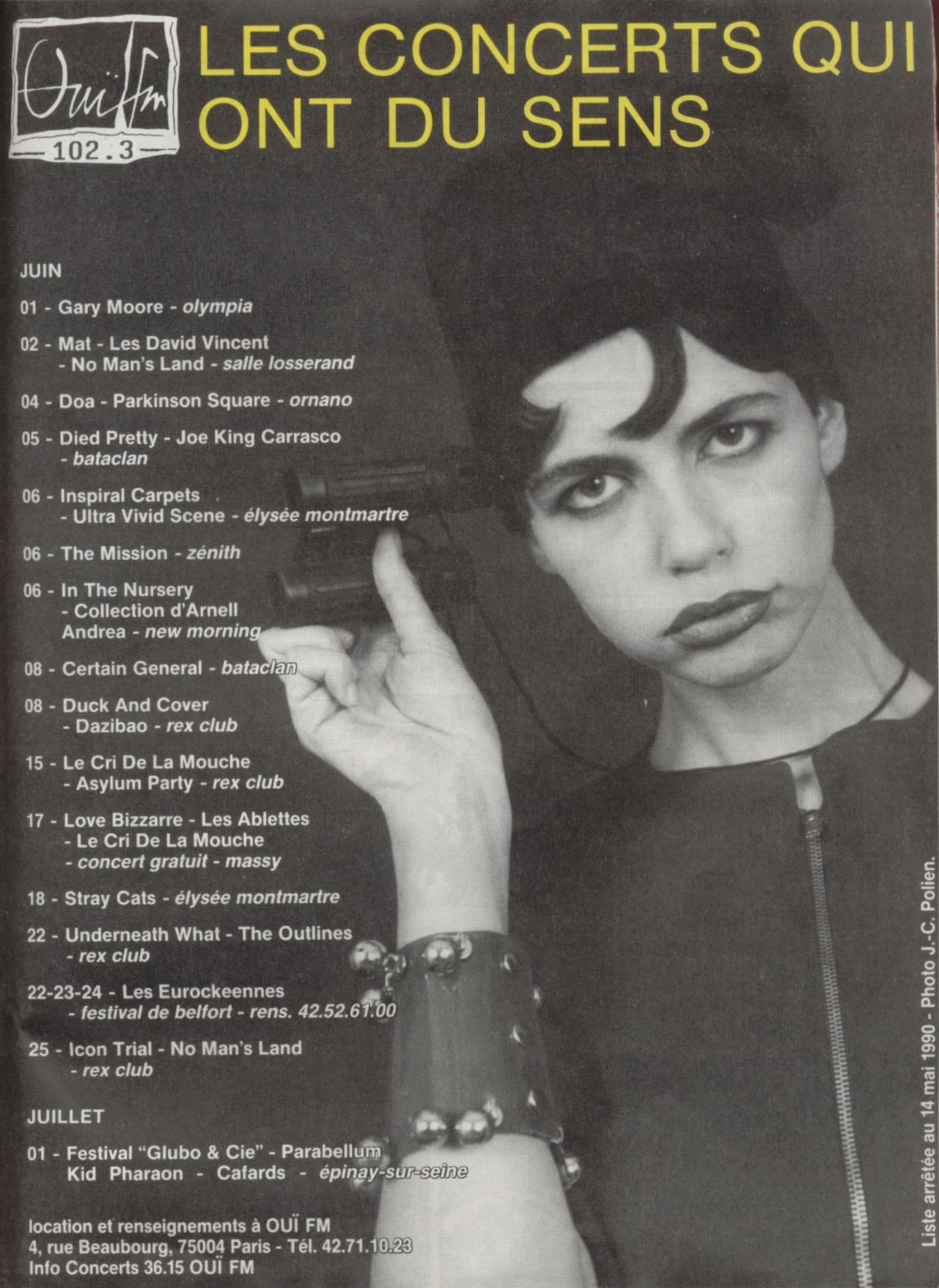
* POSE GRATUITE

VALENTIN BOMICRO

MARC BROTHERS / CUNEO

Ouï fm 102.3

LES CONCERTS QUI ONT DU SENS



JUIN

01 - Gary Moore - *olympia*

02 - Mat - Les David Vincent
- No Man's Land - *salle losserand*

04 - Doa - Parkinson Square - *ornano*

05 - Died Pretty - Joe King Carrasco
- *bataclan*

06 - Inspiral Carpets
- Ultra Vivid Scene - *élysée montmartre*

06 - The Mission - *zénith*

06 - In The Nursery
- Collection d'Arnell
Andrea - *new morning*

08 - Certain General - *bataclan*

08 - Duck And Cover
- Dazibao - *rex club*

15 - Le Cri De La Mouche
- Asylum Party - *rex club*

17 - Love Bizzarre - Les Ablettes
- Le Cri De La Mouche
- *concert gratuit - massy*

18 - Stray Cats - *élysée montmartre*

22 - Underneath What - The Outlines
- *rex club*

22-23-24 - Les Eurockeennes
- *festival de belfort - rens. 42.52.61.00*

25 - Icon Trial - No Man's Land
- *rex club*

JUILLET

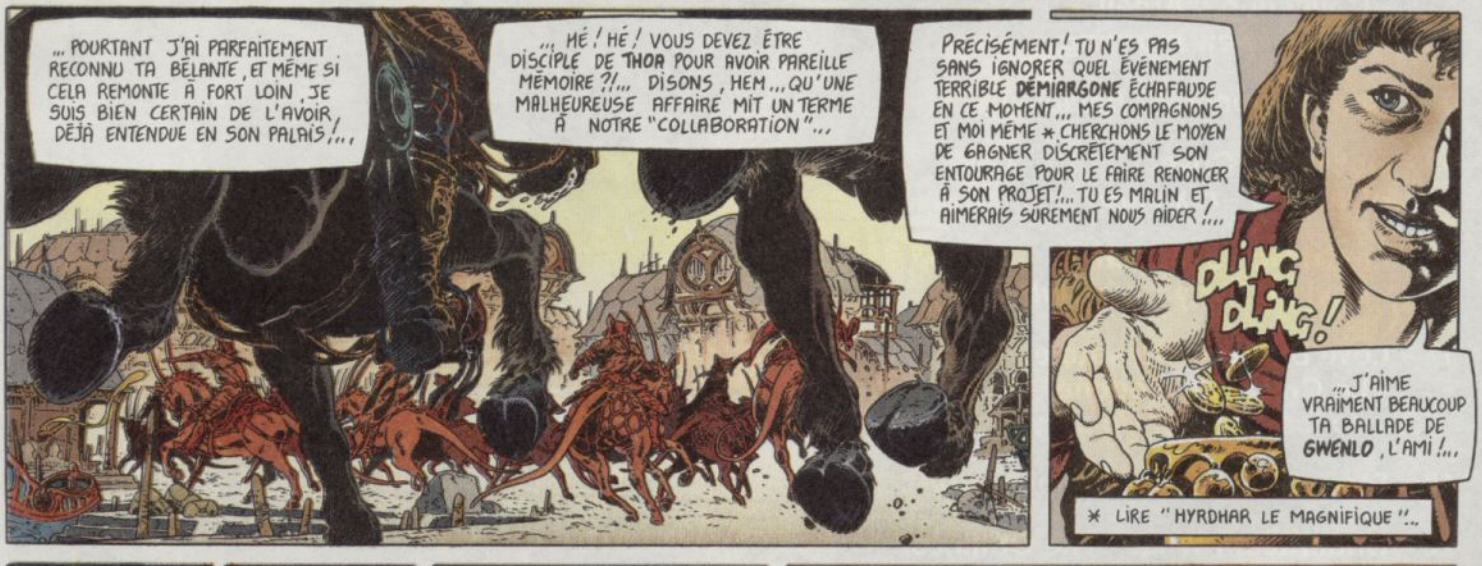
01 - Festival "Glubo & Cie" - Parabellum
Kid Pharaon - Cafards - *épinay-sur-seine*

location et renseignements à OUÏ FM
4, rue Beaubourg, 75004 Paris - Tél. 42.71.10.23
Info Concerts 36.15 OUÏ FM

Liste arrêtée au 14 mai 1990 - Photo J.-C. Polien.

...ET QUAND BIEN MÊME MA MÈRE SERAIT UNE CATIN, TRISTE TEIGNARD, OSE PRÉTENDRE QU'ELLE M'AURAIT PORTÉ MOINS LONGTEMPS QU'UNE AUTRE FEMME ?!...
HEIN ?!... MAIS JE NE POUVAIS PAS SAVOIR. NE ME FAITES PAS MAUVAISE QUERELLE, JE N'Y PEUX RIEN MOI SI...
ATTENTION PETIT KANTEUR DE MES FESSES, TU T'ENFONCES ! MAINTENANT MOI JE DIS QUE CET ANIMAL EST LE TIEN ET QU'IL M'A VOLÉ MA BOURSE ! QU'AS-TU À RÉPONDRE ?...
...HÉ !... QUE SI CETTE SOTTE MANGOUSTINE ÉTAIT VRAIMENT MIENNE, IL Y A BEAU TEMPS QUE JE L'AURAIS MANGÉE, TANT IL EST VRAI QUE MES KANTES NE ME NOURRISSENT GUÈRE !!!
TA TIMBALE, KANTEUR !
...REPOSE CET HOMME, DANIOH ! IL EST NOTRE HÔTE. QU'IL S'INSTALLE ET SE RESTAURE À SA CONVENANCE !...
?!! ...GOBELOTTER AVEC CE... CET...
... AVEC CET EXCELLENT ARTISTE, MAIS OUI, POURQUOI PAS ?!...

HAHAA ! GRAND MERCI NOBLE ET GÉNÉREUX SEIGNEUR ! VOUS ME RENDEZ JUSTICE EN M'HONORANT DE VOTRE REPAS !...
HOHOO !... ET DU POISSON ! QUELLE BONTÉ DE LE PARTAGER ENTRE RÉFUGIÉS EN CETTE ÉPOQUE CALAMITEUSE...
FOIN D'ÉLOGES, L'HOMME ! NOUS NE FAISONS PAS PARTIS DES FUGITIFS, MÊME SI, À LA VÉRITÉ, CE SONT LES DÉRAISONS DU ROI DÉMIARGONE QUI PAREILLEMENT NOUS AMÈNENT ICI !...
MMMMH... MIAM !... DÉMIARGONE ?!... BRRR... MOI QUAND J'ENTENDS CE NOM LÀ, JE COURS DANS LE SENS OPPOSÉ !


...POURTANT J'AI PARFAITEMENT RECONNU TA BÊLANTE, ET MÊME SI CELA REMONTE À FORT LOIN, JE SUIS BIEN CERTAIN DE L'AVOIR DÉJÀ ENTENDUE EN SON PALAIS !...
...HÉ ! HÉ ! VOUS DEVEZ ÊTRE DISCIPLE DE THOR POUR AVOIR PAREILLE MÉMOIRE ?!... DISONS, HEM... QU'UNE MALHEUREUSE AFFAIRE MIT UN TERME À NOTRE "COLLABORATION"...
PRÉCISÉMENT ! TU N'ES PAS SANS IGNORER QUEL ÉVÉNEMENT TERRIBLE DÉMIARGONE ÉCHAFAUDE EN CE MOMENT... MES COMPAGNONS ET MOI-MÊME * CHERCHONS LE MOYEN DE GAGNER DISCRÈTEMENT SON ENTOURAGE POUR LE FAIRE RENONCER À SON PROJET !... TU ES MALIN ET AIMERAIS SÛREMENT NOUS AIDER !...
DLING DLING !
...J'AIME VRAIMENT BEAUCOUP TA BALLADE DE GWENLO, L'AMI !...
* LIRE "HYRDHAR LE MAGNIFIQUE"...

...MMMH... LA MÉLODIE DE CETTE QUÊTEUSE EST DOUCE À MES OREILLES... HÉLAS !... MES RUSES SONT BIEN MODESTE EN REGARD D'UNE AVENTURE AUSSI PÉRILLEUSE... ET AUSSI DANGEREUSE !!!...
DLING DLING DLING !
HYRDHAR, BON SANG ! TU NE VAS PAS DILAPIDER NOTRE DERNIÈRE FORTUNE POUR CE MALAGROÏN ! IL A UNE LANGUE POUR CHAQUE OREILLE ET NOUS TRAHIRA À LA PREMIÈRE OCCASION ! ON TROUVERA UNE AUTRE SOLUT...
BELING !
ALERTE ! ALERTE ! LES LES...
?!
A suivre...

HORS-SERIE SEGA®

INDISPENSABLE !
L' ENCYCLOPEDIE
DES JEUX SEGA

Bon de commande à retourner à Micro News, 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre

Nom..... Veuillez m'envoyer... exemplaire (s) de votre
..... hors-série Sega au prix unitaire de 25 F +
Adresse..... participation aux frais de port 5 F
.....Ville.....
Tél.....Age.....

Règlement : je joins
☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

L'ABONNEMENT MUSCLÉ A MICRO NEWS

DEUX FORMULES AU CHOIX

1 an de lecture enfiévrée, 22 numéros aussi beaux que délirants (dont 1 numéro double) pour seulement 285 F ! (Vous économisez 4 numéros)

Abonnement de 6 mois : 11 numéros pour 149 F.

CADEAU

Chaque mois, deux nouveaux abonnés tirés au sort gagnent chacun un Super System Sega comprenant la console Master System, le pistolet Light Phaser, les lunettes 3D, le jeu *Missile Defense 3D*.

☐ **Je m'abonne pour un an et je joins un chèque de 285 F.**
☐ **Je m'abonne pour six mois et je joins un chèque de 149 F.**
A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92 000 Nanterre

Nom :.....Prenom :.....
Adresse : .....
Ville :.....Code postal : .....
Type de machine possédée : .....Age : .....

ETRANGER ET DOM-TOM
1 an = + 95 F
6 mois = + 50 F

BARGON ATTACK

RASHEED
+
MARC BROTHERS

Par l'intermédiaire du logiciel de jeu Bargon Attack,
les Bargoniens attaquent réellement la Terre…

A suivre...

ASTRO MICRO

L'HOROSCOPE DE LA MICRO

PAR ZAGUS

Le mois de juin va être la période des espoirs déçus et des grandes surprises. Un petit carré de Mars-Uranus - Zagus ne vous dit que ça : jouez un outsider au Mondiale...

BELIER
(21 mars-20 avril)
Gaffe ! Malgré un Mars puissant et protecteur, vous allez vous mettre à faire n'importe quoi... Gardez-vous à gauche, gardez-vous à droite et prenez quelques leçons de comportement dans **Intrigue à la Renaissance**.

TAUREAU
(20 avril-21 mai)
C'est l'embellie : les **Troubadours** aiment l'amour au royaume de Lankhor ! Ah, l'échappée belle - comme le jour où vous êtes tombé amoureux d'une cousine... Vos rivaux finiront sur le sable grâce à **Venus**.

GEMEAUX
(21 mai-22 juin)
Laissez agir votre charme mercurien. Innovez, innovez ! Il en restera toujours quelque chose et même vos amis Poissons cesseront de nager en eau trouble : **Don't Go Alone** et ne restez pas en **Bad Company**.

CANCER
(22 juin-23 juillet)
Soyez à l'écoute des harmonies fondamentales de la vie. Compensez les oppositions en raisonnant par-delà le Bien et le Mal. **After the War**, c'est le **Return of the Jedi** !

LION
(23 juillet-23 août)
Droit devant ! Foncez dans le tas car le monde vous appartient. Mais ça ne sera pas sans mal (attention aux petits carrés)... **Reach for the Stars**, vous deviendrez sans peine le **Castle Master**.

VIERGE
(23 août-23 septembre)
C'est le moment de faire sagement votre pelote - dans tous les sens du terme - loin du bruit et de la fureur des tracas de l'existence !
D'autant que les horizons lointains attendent quasiment sur le pas de votre porte... Comme vous n'êtes pas un **Megaman**, n'oubliez pas que les **Sleeping Gods Lie**.

BALANCE
(23 septembre-23 octobre)
Rentrez dans votre coquille et laissez passer le typhon. Indispensable de réclamer l'aide de **Robocop**, vous vivez un **Personal Nightmare**.

SCORPION
(23 octobre-23 novembre)
Réglez vos comptes et faites tinter les casseroles qui traînent à la queue de vos ennemis. Avec **Low Blow** ou **A-10 Tank Killer** ? A vous de choisir.

SAGITTAIRE
(23 novembre-22 décembre)
Jupiter en Cancer vous donne l'âme d'un gardon frétillant : le monde n'est pas si pourri que ça, après tout. Allez, contre mauvaise fortune bon cœur et emboîtez le pas aux **Lords of the Rising Sun** !

CAPRICORNE
(22 décembre-20 janvier)
Dis-moi Vénus, quel plaisir trouves-tu à faire ainsi cascader la vertu ? Amis Capricorne, mettez donc la pédale douce et arrêtez de roucouler bêtement... Du plomb dans la cervelle avec **Vigilante**.

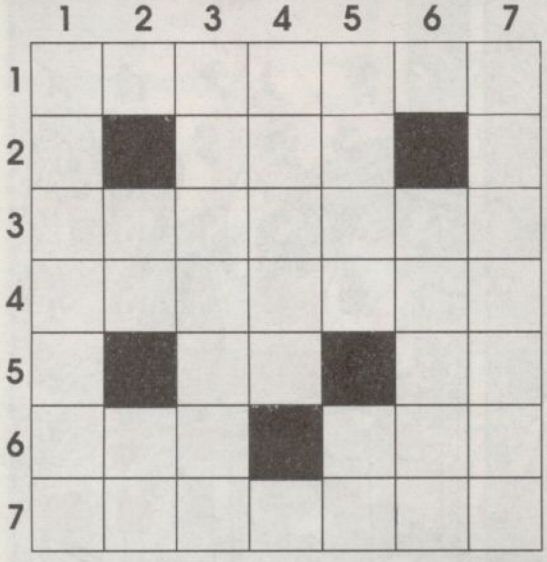
VERSEAU
(20 janvier-19 février)
Bien sûr qu'il y a des méchants sur terre ! Mais votre magnanimité anticipe sur tout... Doté du jugement de Salomon, votre œil est un **Zoom** qui fait **Klax**.

POISSONS
(19 février-21 mars)
N'exhibez pas votre faim de loup, ça va vous retomber sur le dos. Jouez les indifférents et manœuvrez sans avoir l'air d'y toucher, comme un véritable **Advanced Tactical Fighter**.

CHARADE

Mon premier permet parfois de se pendre au plafond par les pieds.
Mon deuxième est une interjection exprimant la surprise.
Mon troisième est une galère quand il s'agit de *La Méduse*.
Mon tout est un jeu Silmarils sorti récemment sur Atari ST...

CRUCITOP



HORIZONTALEMENT

1. Où il s'agit d'un monstre destructeur qui tient bon la rampe.
2. Unité d'aire.
3. Dans le *Persian Gulf*, c'est l'...
4. Puait.
5. Article défini. Soldat américain.
6. On y casque généralement bleu. Préfixe attaché à la terre.
7. Histoire de cow-boys.

VERTICALEMENT

1. Avec le *Warrior* ou les *Islands* - c'est selon.
2. Conjonction de coordination. Adverbe.
3. Soufflés.
4. Arbuste.
5. Donna de l'air. Divinité grecque.
6. Fleuve d'Afrique vraiment très noir.
7. Le premier jeu "New Age".

LE BOXON DU PROFESSEUR CHORON

Si vous n'avez pas la conscience tranquille où si quelqu'un vous embête, soulagez-vous dans la confession : écrivez au professeur Choron !

Une seule adresse et vos soucis disparaîtront : *Micro News (Professeur Choron), 67, avenue du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre.*

COURRIER DU CŒUR

Je gratte ma grand-mère

Professeur Choron, j'ai eu 16 ans le lundi 26 mars. Est-ce que Micro News fait des cadeaux pour les anniversaires ? C'est pas possible ? Si c'est possible ! Micro News pourrait-il (aïe, aïe, instant crucial) m'abonner un an ? (Un tout petit an ?) Je m'explique : j'ai une moto qui me coûte 40 F d'essence par mois et j'ai 60 F de "revenus" par mois ; je ne vais jamais au ciné pour acheter Micro News et je gratte 10/20 F par mois à ma grand-mère. Alors je sais que je ne suis pas le seul, mais suite à ma demande polie, mon originalité et ma franchise, pourriez-vous m'abonner gratos pour que je puisse voir de bons films au ciné, tout en dévorant Micro News ?

PS : Je tiens à rappeler que j'achète votre magazine chaque bisemaine et que mon copain Frantz lit tous les numéros sans en acheter un seul !

(Stéphane Declercq, Dunkerque)

Oui ! Micro News fait des cadeaux à ses lecteurs pour leur anniversaire. Il suffit de faire une demande de cadeau à la rédaction. Mais pour éliminer les tricheurs et les pas sincères, il faut joindre à la demande un bulletin de naissance et une photo Polaroïd de l'accouchement au moment précis où la tête apparaît dans l'encadrement de la fenêtre du vagin et dont les volets sont les grandes lèvres. Cette photo devra être garantie sans trucage ni montage par un minimum de dix témoins attestant sur l'honneur qu'ils ont assisté à la scène sans avoir tourné le dos pour vomir. Moyennant quoi, Micro News aura le grand plaisir d'offrir un billet d'entrée gratuite chez tous les marchands de journaux et valable à vie.

Libraire en rut

Professeur Choron, j'ai 15 ans, je suis abonné, et je compte bien lire Micro News pendant encore 30 ans. Voici mon problème : lorsque je pénètre dans une librairie pour feuilleter les revues cul-turelles, le libraire me regarde avec des yeux gros comme ça et je finis par être rouge comme un Hollandais qui a passé une semaine à la plage. Que pourrais-je faire pour ne plus me faire remarquer ?

(Grégory, St-C...)

Tant que le libraire regarde avec des yeux gros comme ça le jeune éphèbe Grégory en train de feuilleter les revues porno, il n'y a aucun danger. Par contre, dès que le libraire le regarde avec une braguette grosse comme ça, Grégory doit se tenir sur ses gardes ; c'est-à-dire feuilleter d'une seule main les fameuses revues et tenir l'autre main prête à calmer les ardeurs du libraire en rut - soit par une petite branlette, soit par la confection d'un nœud vite fait, bien fait au bout de sa bite.

L'ACTUALITE BRULANTE

Sécheresse : projets de mesures gouvernementales pour faire face au manque d'approvisionnement en eau.

1) Une campagne télévisée incitera les Français à pisser au lit et à recueillir le liquide dans une cuvette placée sous le matelas. En effet, l'épaisseur de la literie agissant comme un filtre, l'urine l'ayant traversée sera bonne à boire.

2) Dans les églises, les prêtres devront remplacer l'eau des bénitiers par de la confiture bénie. Pour se signer du signe de la croix, les fidèles y tremperont leurs doigts qu'ils nettoieront ensuite d'un simple coup de langue.

3) Les patrons de bar devront faire pression sur leurs clients afin que ceux-ci n'ajoutent dans leur Ricard que trois volumes d'eau au lieu de cinq.

4) Les éleveurs seront autorisés à emmener leur bétail au cinéma. Pendant que les animaux regarderont le film, ils ne penseront pas à autre chose, notamment à boire et à manger.

5) Tous projets, toutes entreprises finissant en eau de boudin seront précieusement recueillis pour arroser les fleurs.

PROVERBES EDUCATIFS

- Si tout le monde te dit que t'es un con, il est temps de bouffer du foin.

- La troisième couille de l'étalon gêne plus qu'elle n'aide.

- On encule plus de mouches avec de la vaseline qu'avec du vinaigre.

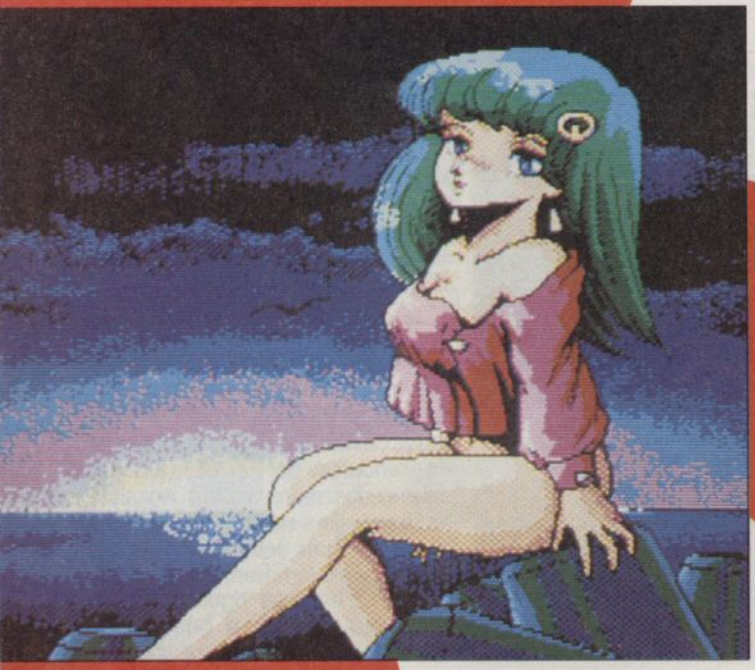
UN JEU DE CON

Prenez deux belles grenouilles bien vivantes. Fixez-les entre elles par des élastiques noués à leurs pattes de derrière. Après quoi, posez les grenouilles par terre dos à dos et claquez des mains très fort. Aussitôt, les grenouilles sautent chacune de leur côté mais les élastiques les ramènent violemment l'une contre l'autre - c'est très rigolo ! Le jeu s'arrête quand on a besoin des élastiques pour faire autre chose.

SEX MACHINES

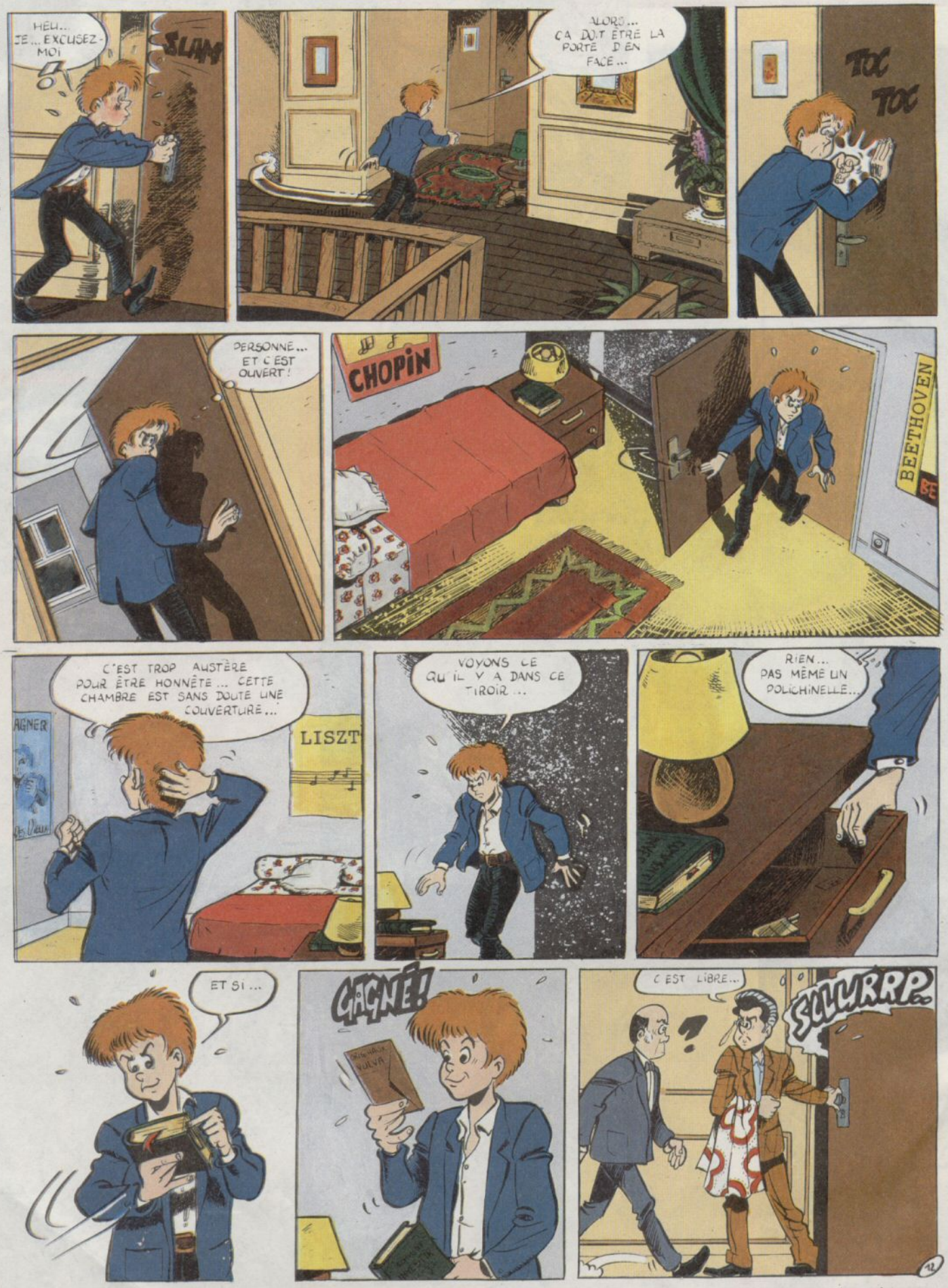
MADE IN JAPAN

Les plus beaux jeux sexy japonais sont sur MSX2.
En voici un premier échantillonnage.



STEPHANIE LA PETITE DUCHESSE

PAR JAAP & JOOP

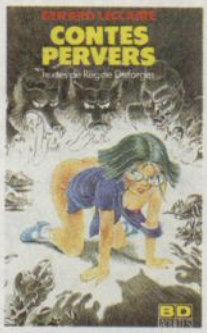


A suivre...

LA COLLEC' D'ERIC SATYRE

BANDES DESSINEES* PRIX UNIQUE : 29 F

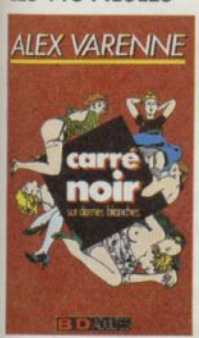
1 Jaap & Joop
NATHALIE LA PETITE HOTESSE



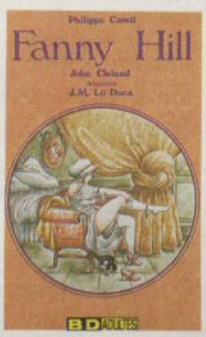
2 Régine Deforges/G. Leclaire
CONTES PERVERS

3 Magnus
LES 110 PILULES

4 Rotundo
EX LIBRIS EROTICIS



5 Alex Varenne
CARRE NOIR



6 Cleland, Cavell, Lo Duca
FANNY HILL

*FORMAT POCHE

TEE-SHIRTS MICRO NEWS

(Dessins de Carali, deux tailles disponibles : large ou extra-large)

7 **LECTEUR HEUREUX : 75 F**
(Dessin rouge et noir dans le dos, logo Micro News sur le devant)

8 **A MORT CENSUROS ! : 99 F**
(Dessin couleur sur le devant, logo Micro News sur la manche gauche)

PROMO :

LES DEUX MODELES DIFFERENTS POUR 150 F !

FINEST ERIC SATYRE SOFTWARE

(Collection FESS - domaine public - les disquettes les plus hard - attention cuisine épicée - show devant !)

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F
(sauf CPC)

ATARI ST
(Les disquettes n°3 et 4 ne fonctionnent pas sur STE)
FESS n°1 (Samantha Fox + show X)
FESS n°2 (Cicciolina)
FESS n°3 (Asiatic Beauties)
FESS n°4 (Charmes en gros plan)
FESS n°5 (Slide-show)

AMIGA
FESS n°6 (Blue Show 1)
FESS n°7 (Blue Show 2)
FESS n°8 (Topless Girls)
FESS n°9 (Samantha Fox)
FESS n°10 (Maxi porno - 1 Mo de RAM)

AMSTRAD CPC (Prix 35 F)
FESS n°11 (Amour)

COMMODORE 64
FESS n°12 (Girls, girls, girls)
FESS n°13 (Sex Castle)

Bon de commande à envoyer à **Micro News (La Collec'), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : _____
Adresse : _____
_____
Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

Je certifie être majeur (sauf pour les tee-shirts)
Signature :

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

BLAGUES A PART

Dans la salle des fêtes d'un petit village où il est venu donner une conférence, un charlatan annonce :

- Je peux, par la seule force de ma volonté et grâce au don exceptionnel dont la nature m'a doté, guérir la plupart des maux dont vous souffrez. Posez la main droite exactement à l'endroit de votre corps où se manifeste la douleur en répétant avec moi : "Guéris donc, guéris donc".

Une spectatrice s'aperçoit alors que son mari a laissé sa main pendre entre ses cuisses. Elle commente :

- Il a dit qu'il guérissait les malades, pas qu'il ressuscitait les morts !

Deux pasteurs anglicans échangent des confidences :

- Moi, je n'ai jamais eu de relations avec ma femme avant le mariage. Et vous ?

- Je ne sais pas. Voulez-vous me rappeler son nom de jeune fille ?

Est-ce qu'on vous a déjà offert du travail ? demande une dame au grand cœur à un mendiant qui implore la charité.

- Une fois, répond-il. Mais à part cela, les gens ont toujours été très gentils pour moi.

SOLUTION DE LA CHARADE

Mon tout est le jeu ***Colorado***, testé dans le numéro 34.

SOLUTION DU CRUCITOP DU PRECEDENT NUMERO

	1	2	3	4	5	6	7
1	L	O	I	S	I	R	S
2	E	■	O	H	■	E	T
3	I	N	D	I	A	N	A
4	S	T	E	N	T	O	R
5	U	T	■	O	R	■	W
6	R	■	O	B	E	R	A
7	E	P	U	I	S	E	R

Une séduisante automobiliste est arrêtée par un gendarme qui examine ses papiers d'un air renfrogné.

- C'est vrai, admet-elle, je n'ai pas de vignette. Mais puisque vous avez l'air de vous intéresser aux documents hors-série, peut-être voudrez-vous voir cette jolie photo de moi dans le lit du ministre de l'Intérieur...

(Valérie Cloëtte)

Deux messieurs d'un certain âge sont en train de parler de choses et d'autres. Le premier avoue :

- Le moment le plus pénible de ma vie, c'est le jour où ma mère m'a surpris en train de me livrer à... un plaisir solitaire.

L'autre hausse les épaules.

- Vous savez, affirme-t-il, ça ne tire pas à conséquence. Tous les jeunes font ça.

- Oui, mais moi c'était la semaine dernière.

Deux jeunes mariés sont allés chez le photographe pour illustrer cette journée mémorable.

Le photographe s'écrie, avec un petit sourire :

- Attention, le petit oiseau va sortir !

Et la jeune mariée :

- Gaston, voyons ! Boutonne ta braguette.

Une dame dit à une amie :

- Il me faut un mari, un amant et un petit vieux assez riche.

L'amie réfléchit et demande :

- Pourquoi trois hommes ?

Et la dame s'explique :

- Le mari pour le chic, l'amant pour le choc, et le petit vieux pour le chèque.

(Robert Dumontet)

Contrepèteries :

- Il ne faut pas mettre la tête de son lit dans les vitres.

- L'épicurien se plaît à rechercher les sources du bonheur.

- La vieille chouette suçait les vers du nid.

- La servante du curé se demande ce qu'il fait entre ses deux messes.

- Peureuse Line.

On fait l'amour ? propose un jeune marié à sa femme, dont l'éducation religieuse la fait s'effaroucher pour un rien.

- Oh ! s'indigne-t-elle, on ne doit pas dire des choses pareilles.

- Et que veux-tu que je te dise ?

- Je ne sais pas. Par exemple : "Est-ce que je peux utiliser ta machine à laver ?"

- Bon, ben bonsoir, répond le mari en se tournant vers le mur.

Une heure plus tard, sa femme qui ne parvient pas à trouver le sommeil, le réveille pour lui demander :

- Tu veux utiliser ma machine à laver ?

- Non, répond le mari avec humeur. J'ai fait ma lessive à la main.

MICROCOQUILLES

Pub de GHOSTS 'N' GOBLINS
(Envoyé par Frank Bizart)

"Le jeu à sous universellement connu existe maintenant sous sa version ordinateur domestique à 16 bits... Graphiques Amiga tirés directement du ROM à sous."

Des sous ! Des sous ! Ils ne pensent qu'à ça. En fait, le prix élevé des bécanes comprend le salaire du dresseur chargé de dompter les ordinateurs sauvages pour en faire des ordinateurs domestiques.

L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
(Envoyé et commenté par Bertrand Dosne)

"Kingpak : créature ridicule qui fume des queues de Tromps (légèrement aphrodisiaques) et se nourrit de pilules."

Voilà une race extraterrestre prudente ! Ils fument des queues mais prennent la pillule. Un exemple à suivre...

CRAZY CARS 2
(Envoyé et commenté par Bertrand Dosne)

"Le service intervention du FBI décide de mettre un terme à ses activités illégales et scandaleuses."

Le FBI, dans un éclair de lucidité, s'est rendu compte qu'il était pourri de l'intérieur. Courageusement, il a décidé de se supprimer.

Envoyez vos histoires drôles - plusieurs de préférence - et vos microcoquilles à *Micro News, Blagues à part* (ou) *Micro-Coquilles, 67, avenue du Maréchal Joffre 92000 Nanterre.* Les lecteurs publiés gagneront un jeu sur la machine de leur choix ou bien des anciens numéros du journal pour les envois courts (précisez les numéros souhaités).

VIENS CHEZ MOI J'AI UNE MEGADEMO !

Vous avez essayé le pincement de fesses dans le métro, les files de cinéma une guitare à la main, vous avez même acheté toute la collec' des disquettes FESS. Résultat : les cinq doigts de la main de votre dernière "conquête" sont encore imprimés sur votre joue. Pas de panique, voici l'arme ultime du dragueur professionnel : la mégadémo à domicile !

Souvenez-vous de l'été 88... Carali et Berté avaient fait pour le numéro 12 une BD - *Le Dragueur de Tahiti Beach* - qui permettait de draguer sur la plage. Certains d'entre vous l'avaient essayée mais ça ne c'était pas toujours bien terminé... Eric Satyre est une star pour beaucoup d'entre vous et il ne me viendrait pas à l'esprit de le dénigrer ; toutefois je ne vous conseille pas de draguer avec les disquettes de la collection FESS - ça risque de choquer la minette qui vous remerciera probablement d'une bonne paire de baffes en vous traitant d'obsédé ou même, ce serait de mise, de satyre !

Par contre, avec les mégadémos c'est une autre histoire... J'irai même jusqu'à dire que ces petites disquettes peuvent se transformer en redoutables outils de drague - avec un pourcentage de réussite garantie particulièrement élevé ! En effet, après les traditionnels travaux d'approche du genre "Vous marinez chez vos harengs ?", vous ne pourrez qu'éveiller l'émoi et la curiosité si vous jurez avoir chez vous quelque chose d'unique et d'incomparable : "Viens chez moi, j'ai des mégadémos, c'est quelque chose que tu n'as jamais vu !" Et en plus vous ne mentirez pas, tant ces démos sont belles et originales, avec leurs musiques envoûtantes, aptes à plonger les belles les plus chastes dans des rêveries sensuelles et langoureuses...

Une fois les premières "formalités" accomplies avec l'élue de votre cœur, rien ne vous empêchera alors de sortir - aussi ! - vos disquettes FESS, afin de parfaire l'éducation de la petite en lui montrant les avantages incontestables de certaines figures de gymnastique qui mériteraient de figurer dignement aux prochains Jeux Olympiques...

LES MEGADEMOS MICRO NEWS POUR AMIGA

PRIX D'UNE DISQUETTE : 25 F

- Mégadémo n°1 *(Red Sector 2)*
- Mégadémo n°2 *(Scoopex)*
- Mégadémo n°3 *(Rebels Coma)*
- Mégadémo n°4 *(Rebels Mégablast)*
- Mégadémo n°5 *(Kefrens 2)*
- Mégadémo n°6 *(Avenger)*
- Mégadémo n°7 *(Alcatraz)*
- Mégadémo n°8 *(Kefrens 1)*
- Mégadémo n°9 *(Red Sector 1)*
- Mégadémo n°10 *(Mental Hangover)*

Bon de commande à envoyer à **Micro News (MEGADEMOS), 67, av. du Maréchal-Joffre, 92000 Nanterre**

Nom : _____

Adresse : _____

_____

Tél. : _____

Règlement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre

ARTICLES CHOISIS	PRIX
Participation aux frais de port	+12 F
Total à payer	

LE GRAND FRISSON !

Peur insidieuse avec le Fantôme de l'Opéra, terreur sans nom avec le Cyclone... Sueurs froides garanties !

PHANTOM OF THE OPERA (Data East)

Le Fantôme de l'Opéra est de retour ! Plein cadre sur nos écrans avec un film dont le rôle principal est tenu par Robert Englund, (l'interprète de *Freddy 1, 2, 3, 4...* et c'est pas fini !), mais aussi dans les salles d'arcade et les bistrots louches avec le dernier flipper de chez Data East.

L'inquiétant individu se présente sur le fronton, le visage dissimulé derrière un masque de métal. Dans une ambiance sonore angoissante, votre balle parcourt les recoins et les couloirs de l'Opéra de Paris à la poursuite de cet énigmatique personnage. L'endroit brille par l'étrangeté et recèle de nombreux pièges et passages secrets. La boule peut par moment disparaître derrière un miroir magique et faire avancer ainsi le multiplicateur de bonus. Quant à l'orgue, il dissimule un passage secret qui, une fois ouvert, vous permettra d'accéder à d'autres bonus encore plus fructueux ! Lorsque vous atteindrez un certain nombre de points, le Fantôme perdra son masque et vous découvrirez enfin avec horreur son vrai visage... A mon avis, le gars devait habiter dans la banlieue de Tchernobyl, ou alors on l'a bercé trop près du mur quand il était petit... Et si vous n'arrivez pas à faire un score, vous pourrez toujours dire que c'est pour épargner aux dames de l'assistance une vision plus effroyable encore que celle de l'abdomen de Demis Roussos !

CYCLONE (Williams)

Attention, danger ! Ça va décoiffer sec ! Avec ce flipper, Williams vous plonge au cœur d'une véritable fête foraine. Jamais, de mémoire de boule de flipper, on n'avait été secoué de la sorte ! La baballe passe d'un manège à l'autre en moins de temps qu'il n'en faut à un piano lâché du deuxième étage pour atteindre le sol.

Un tour sur la Grande Roue pour observer de plus haut l'ensemble des attractions et c'est parti mes kikis !

Après avoir défoncé la porte, la boule pénètre dans le train fantôme où elle est retenue quelques secondes, puis se dirige vers le stand de tir pour y descendre quelques cibles avant d'aller se faire secouer les tripes en effectuant un looping complet à bord d'un des wagons du manège "Ride the Comet". Mais tout cela n'est rien comparé à la plus terrible de toutes les attractions : le fameux Cyclone, un Grand Huit au parcours cahotique qui vous permettra, si vous avez le courage de l'emprunter trois fois, de déclencher un jackpot qui vous fera peut-être gagner une partie gratuite. Sur le fronton, les bonus ordinaires, les extraballes et autres bonnes choses s'affichent sur une immense roue de loterie tenue par un clown - tandis que les bonus multiplicateurs s'alignent sur le mât gradué de l'étrange appareil qui permet de mesurer sa force en cognant sur une bascule avec un marteau. Difficile de résister à une telle invitation !

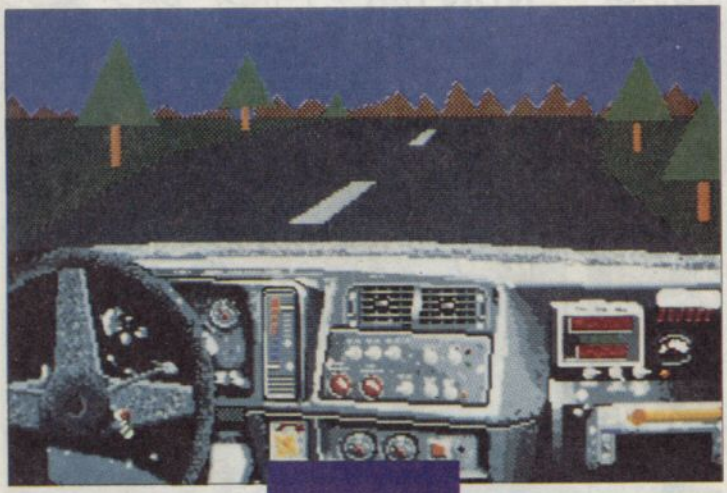
Pinball Willy.

VICKY & LES GALAXIANS

FORD ET LE Q

Thalamus, qui n'a pas froid aux yeux, vient de collaborer avec l'équipe Ford (ouais, ouais, les voitures...) pour l'édition d'une simulation de rallye la plus réaliste possible : **Q8**.

Au volant du tout nouveau 4 x 4 Turbo Ford Sierra RS Cosworth, vous traverserez monts et vallées sur ou hors piste, le tout à la cadence infernale de 50 images/seconde... C'est pas une Visa, mais ça risque quand même de décoiffer ! Trois circuits - correspondant à trois niveaux de difficulté - sont proposés : la balade forestière, le rallye avec concurrents et enfin la conduite nocturne. Pour parfaire le côté réaliste, ces andouilles de spectateurs seront également de la fête et ne se priveront pas de venir se foutre juste devant votre bagnole, histoire de vérifier vos réflexes ou d'aller dire un bonjour définitif au Père Eternel... Même si l'envie vous démange de faire un carton, maîtrisez-vous tout de même - sinon c'est la disqualification assurée ! *Q8* sera disponible fin juin sur ST, Amiga, Amstrad CPC, C64, PC et compatibles... On en bave déjà !



UN MARIAGE DE SAISON

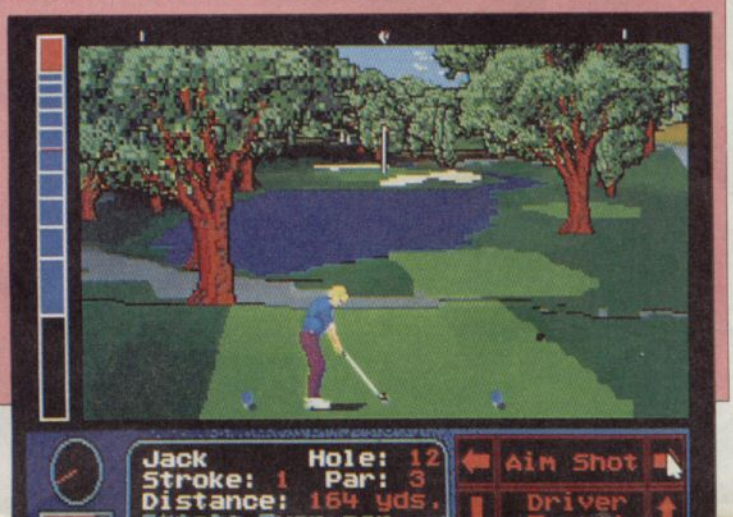
La fin du printemps venant, les oiseaux s'ébrouent sur les antennes de télévision et perturbent le passage des ondes hertziennes dans d'innombrables et paisibles foyers. C'est le déclic pour des millions de gens, ces images brouillées déclenchent chez eux l'irrésistible envie de s'accoupler. La saison des amours vient de commencer...

De nombreuses hypothèses ont été lancées dans le passé pour essayer d'expliquer cet acte insensé mais les spécialistes du PAF se perdent actuellement en conjectures et ne sont pas arrivés à une conclusion définitive. Tout cela inquiète passablement les responsables concernés, d'autant qu'on assiste à certains débordements - du style éteindre son téléviseur en plein milieu de *Sacrée Soirée*. Intolérable ! De plus cet étrange phénomène n'est pas circonscrit au seul milieu téléphilique : il perturbe également la vie des éditeurs de jeux micros. Nous sommes en mesure de vous révéler les noms de deux victimes de ce fléau amoureux : **Loriciel** et **Rainbow Arts**. Un contrat d'exclusivité vient de lier les deux sociétés, désormais *Dyter-07*, *Milestones* (une compil') et tous les autres produits de Rainbow Arts seront distribués par la firme au chat bondissant. Que leur union soit fructueuse et qu'ils nous pondent beaucoup de logiciels de qualité... Ainsi soit-il !

JACK NICKLAUS CONSTRUCTION KIT

Comme le dit fièrement la notice anglaise : "Jack's back !". Ah bon ! Voilà une nouvelle qu'elle est bonne, vraiment, mais on n'avait pas l'impression que le champion de golf avait déserté les greens. Bien au contraire, le grand Jack sévit partout et a découvert une nouvelle jeunesse avec le filon des adaptations de son sport favori sur micro. Ça n'arrête pas ! Après *Jack Nicklaus' Greatest 18 Holes of Major Championship Golf* (il saute de trou en trou et il aime ça !), voici le **Jack Nicklaus' Unlimited Golf and Course Design** - rien que ça...

Le jeu reprend le système des précédentes réalisations mais permet maintenant de créer ses propres parcours. Un arbre par-ci, un bunker par-là, un zeste de pluie plus un lac pour corser le tout et vous voilà avec un terrain à votre mesure. Génial ! Ce golf en kit est prévu pour Amiga, PC et compatibles - on attend donc avec impatience la nouvelle création de Mister Nicklaus : que va-t-il bien pouvoir encore inventer ?



Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Derveaux
Rédaction :
Jean-Pierre Labro,
Marc Lacombe
Directeur de conscience :
Professeur Choron
Chef de publicité :
Bruno Keller
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Directeur artistique :
Jean-Yves Zagnoni
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Jérôme Darnaudet,
Cécile Font,
Christian Gornas,
Laurent,
Ludovic Monnerat,
Jean-Marc Ouvré,
Michael Touzé, Zagus
Correspondants permanents à l'étranger :
Kelly Beswick, Kati Hamza,
Gordon Houghton ,
Tony Takoushi (GB),
Fred Schaerlig (RFA),
Mina Cosnefroy (USA),
Fuminori Takahashi (Japon)
Illustrations :
Carali, Coucho, Cuneo, Jaap,
Larbi, Lerouge,
Lidwine, Rasheed,
Vuillemin
Flashage :
Janjac
Photogravure :
Atelier André Michel,
Photocop
Impression:
Rotolaf
Dépôt légal :
2ème trimestre 1990
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A.
au capital de 250 000 F,
67, avenue du Maréchal-Joffre,
92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax :
47.25.72.75
P.-D.G.,
Directrice de la publication :
Isabelle Berté
Distribution NMPP
Copyright MICRO NEWS, Paris 1990

1989

PLUS DE TUBES MOÏNS DE PUB !

SKYROCK

LA SUPERRADIO

"POUR CONNAÎTRE LA FRÉQUENCE SKYROCK DE VOTRE VILLE : MINITEL 3615 CODE SKY.
SKYMESSAGERIE : MINITEL 3615 CODE GÉRALDINE".

IL N'EXISTE AUCUN ENDROIT OU VOUS POURREZ EVITER...

SLY SPY
Secret Agent

SA CARTE DE VISITE EST UNE INVITATION A DANSER AVEC LE DANGER!
ENTREZ DANS L'EXISTENCE EXPLOSIVE D'UN AGENT SECRET DANS CE THRILLER D'ARCADE/ACTION QUI VOUS LAISSERA A PEINE LE TEMPS DE REPRENDRE VOTRE SOUFFLE!

AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

ocean®

ZAC DE MOUSQUETTE,
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE. TEL: (1) 4335067